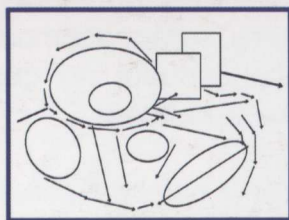
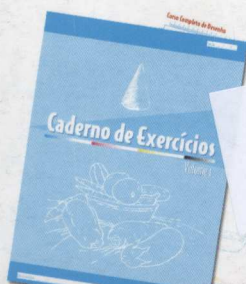
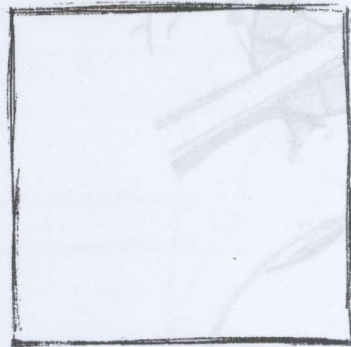
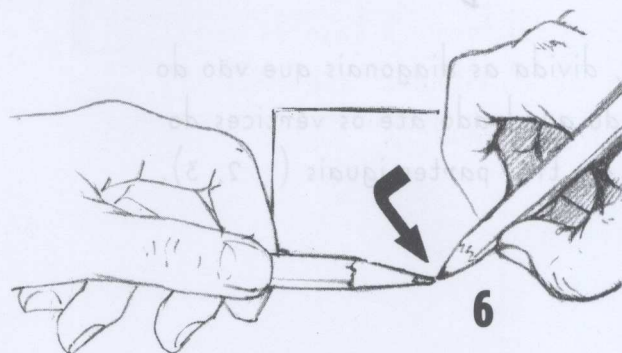
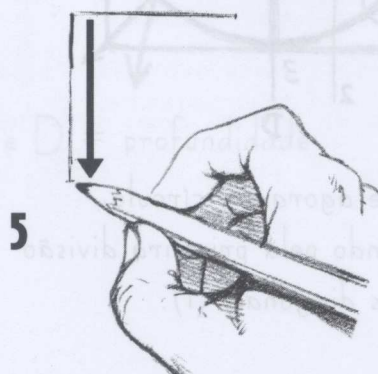
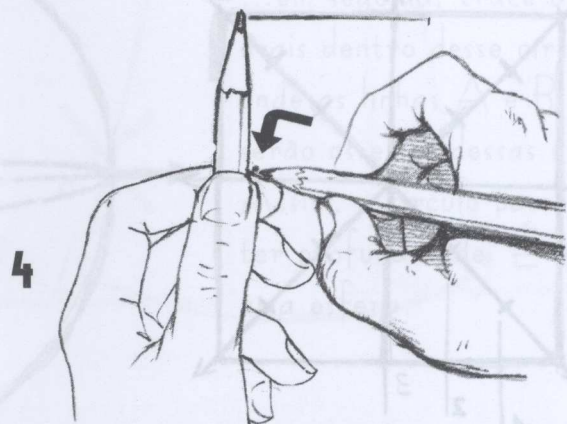
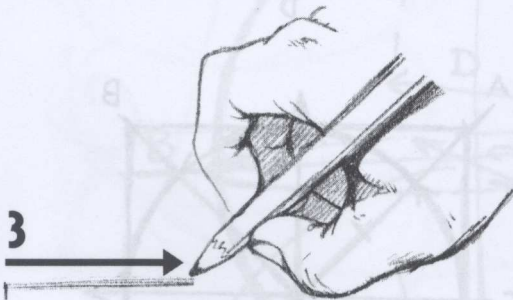
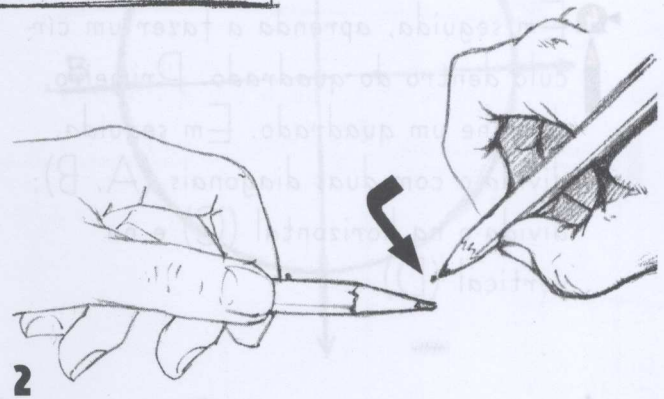
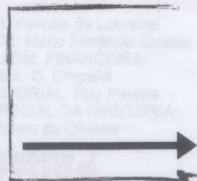
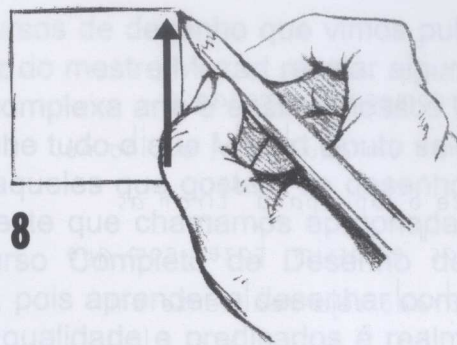
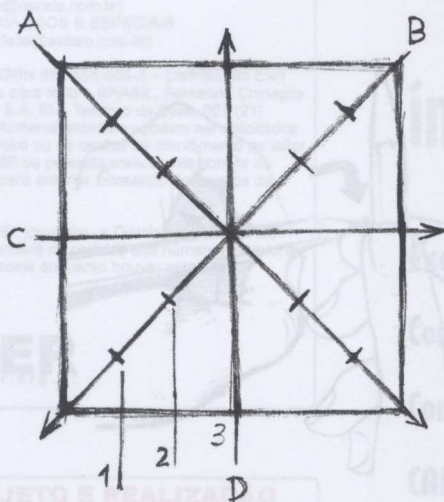
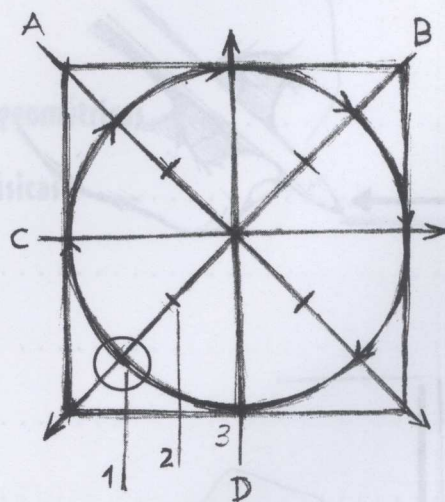
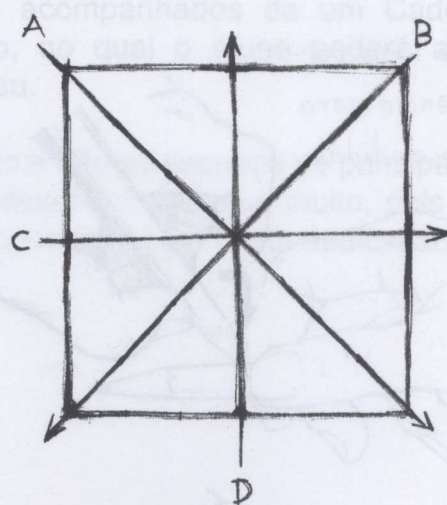
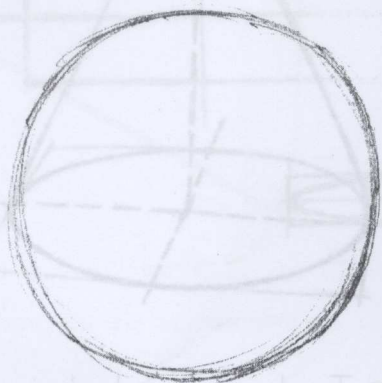
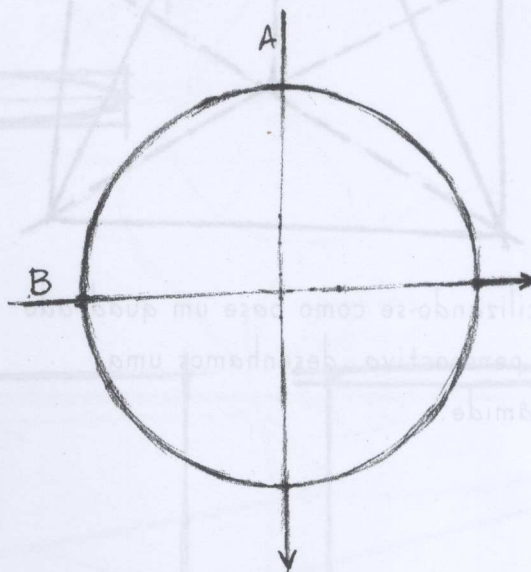
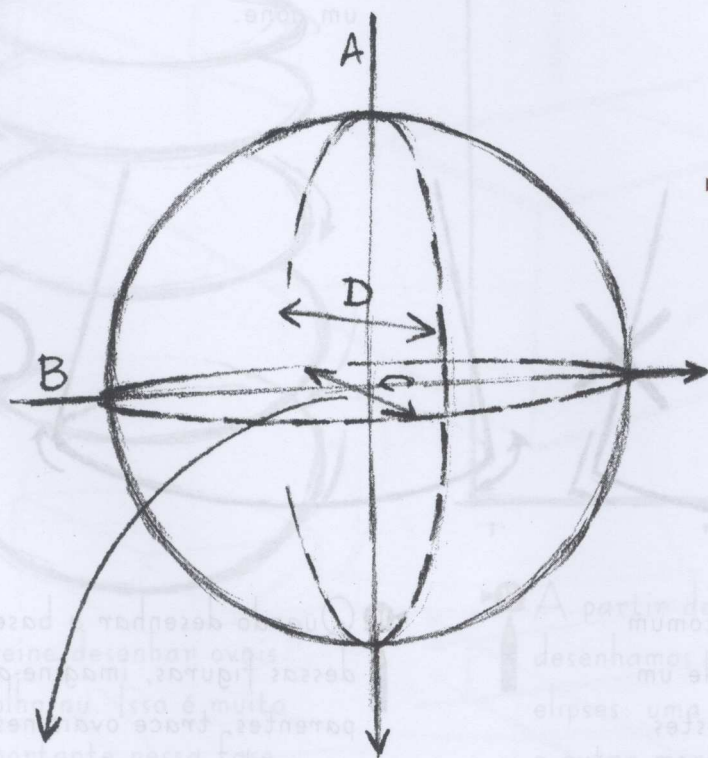
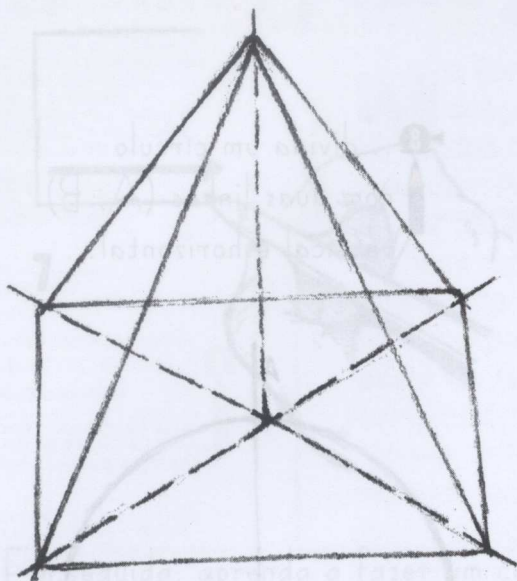
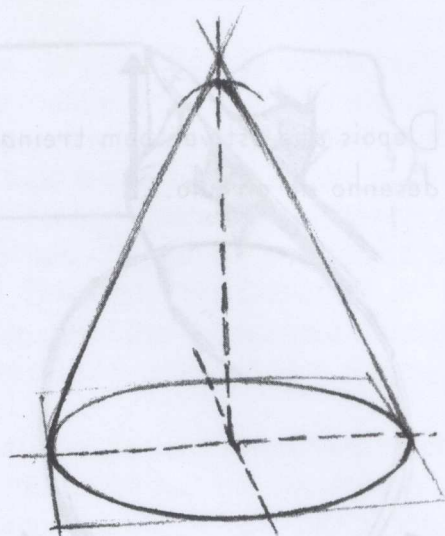
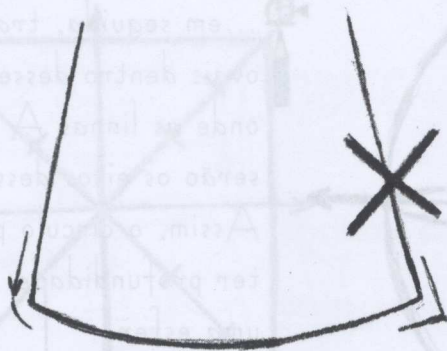
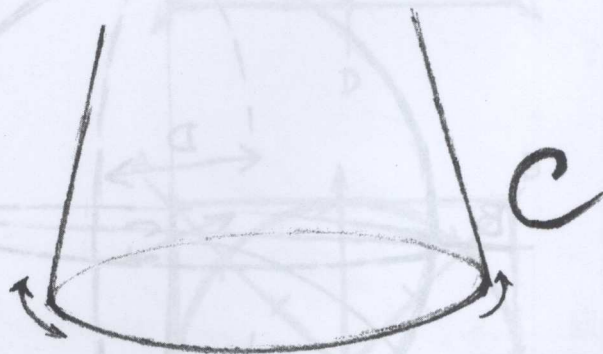
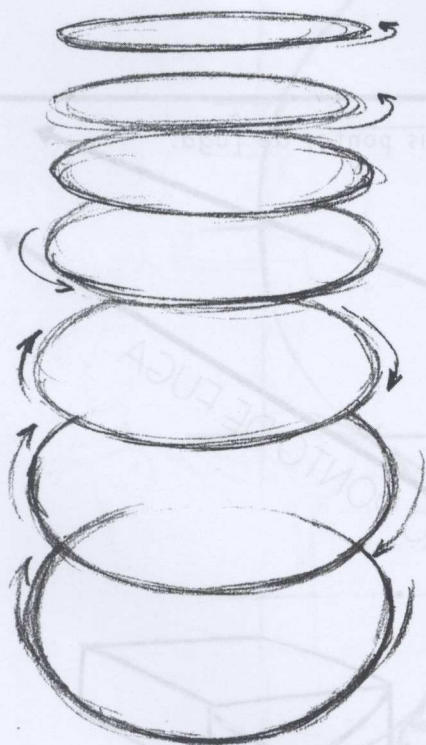
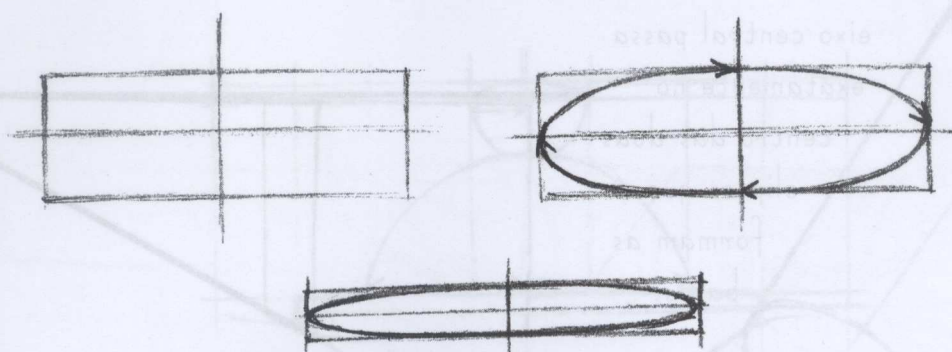
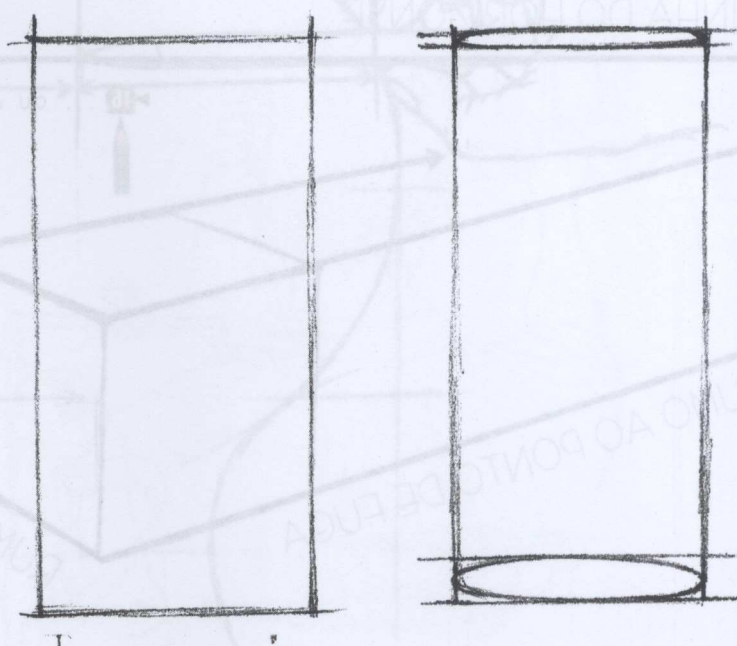
Volume 1 de 6
MOZART COUTO
EDIÇÃO PROFISSIONALIZANTE
CURSO COMPLETO DE
DESENHO
Natureza Morta
Exercitando com FIGURAS GEOMÉTRICAS
Construção das FORMAS BÁSICAS
COMPOSIÇÃO
Luz, Sombras e TEXTURAS
WWW.ESCALA.COM.BR
Caderno de Exercícios
EDITORA escala
ISBN 85-7556-563-X
NÚMERO 01
R$ 4,90
EXCLUSIVO
Caderno de Exercícios

Exercitando com figuras geométricas

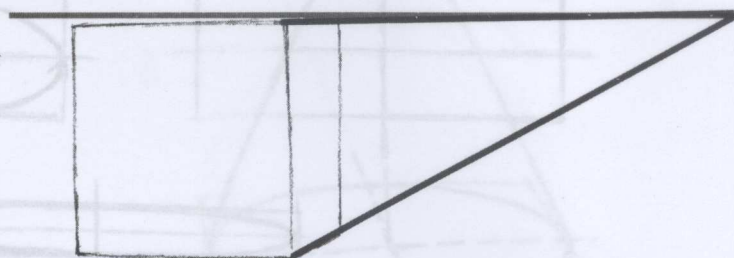
1 Para começar, aprenda a desenhar um quadrado, a olho nu. Utilize o lápis para "tirar as medidas" e, assim, fazer com que o quadrado seja realmente um quadrado — com todos os lados do mesmo tamanho.

2 Use o lápis como referência para tomar medidas

3 Com a outra mão, marque no desenho as medidas feitas com o lápis.

4 Em seguida, aprenda a fazer um círculo dentro do quadrado. Primeiro, desenhe um quadrado. Em seguida, divida-o com duas diagonais (A, B); divida-o na horizontal (C) e na vertical (D).

5 Agora, divida as diagonais que vão do centro do quadrado até os vértices do mesmo, em três partes iguais (1, 2, 3).

6 Trace agora um círculo, passando pela primeira divisão dessas diagonais (1).

7) Depois que estiver bem treinado no desenho do círculo...

8 ...divida um círculo com duas linhas (A, B) vertical e horizontal...

8a ...em seguida, trace duas ovais dentro desse círculo, onde as linhas A e B serão os eixos dessas ovais. Assim, o círculo passa a ter profundidade. É agora uma esfera.

C e D = profundidade

8b Utilizando-se como base um quadrado em perspectiva, desenhamos uma pirâmide...

8c Também partindo do quadrado em perspectiva, se desenharmos dentro dele um círculo, temos a base de um cone.

9 Cuidado! É um erro muito comum traçar de tal forma a base de um cone ou de um cilindro, que estes pareçam pontiagudos!

10 Quando desenhar a base dessas figuras, imagine-as transparentes, trace ovais nessas bases e quando unir as ovais às linhas laterais, o efeito será outro, bem mais natural.

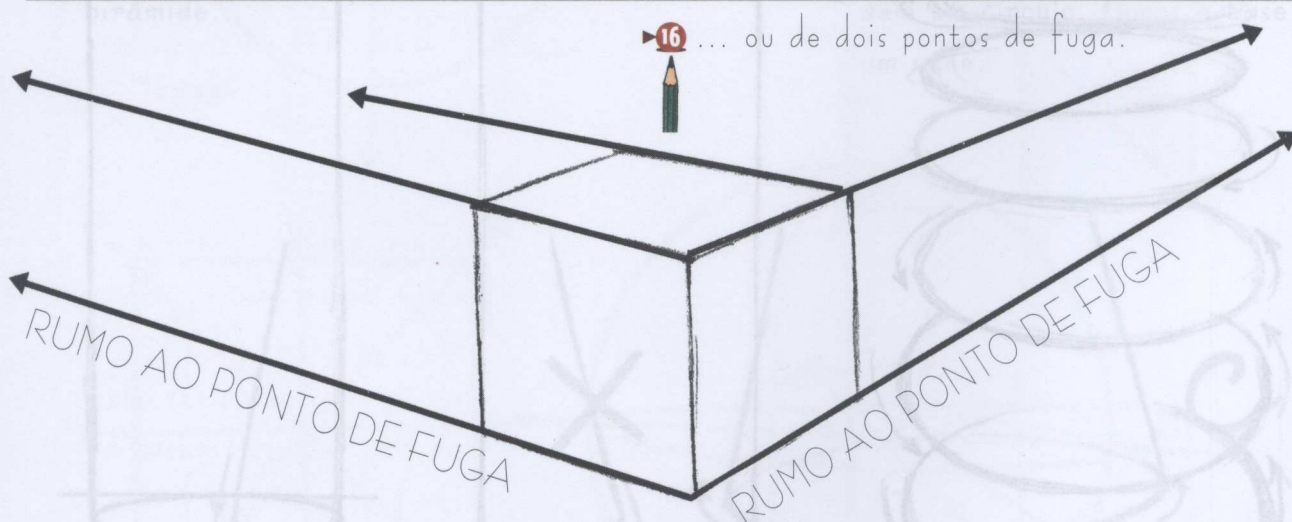
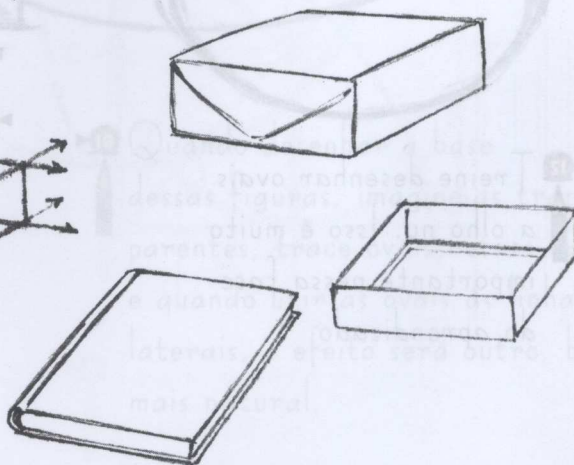
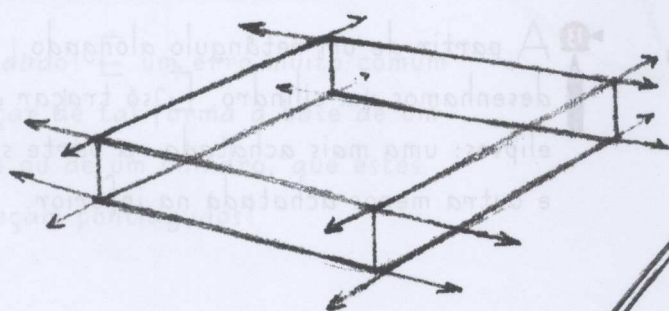
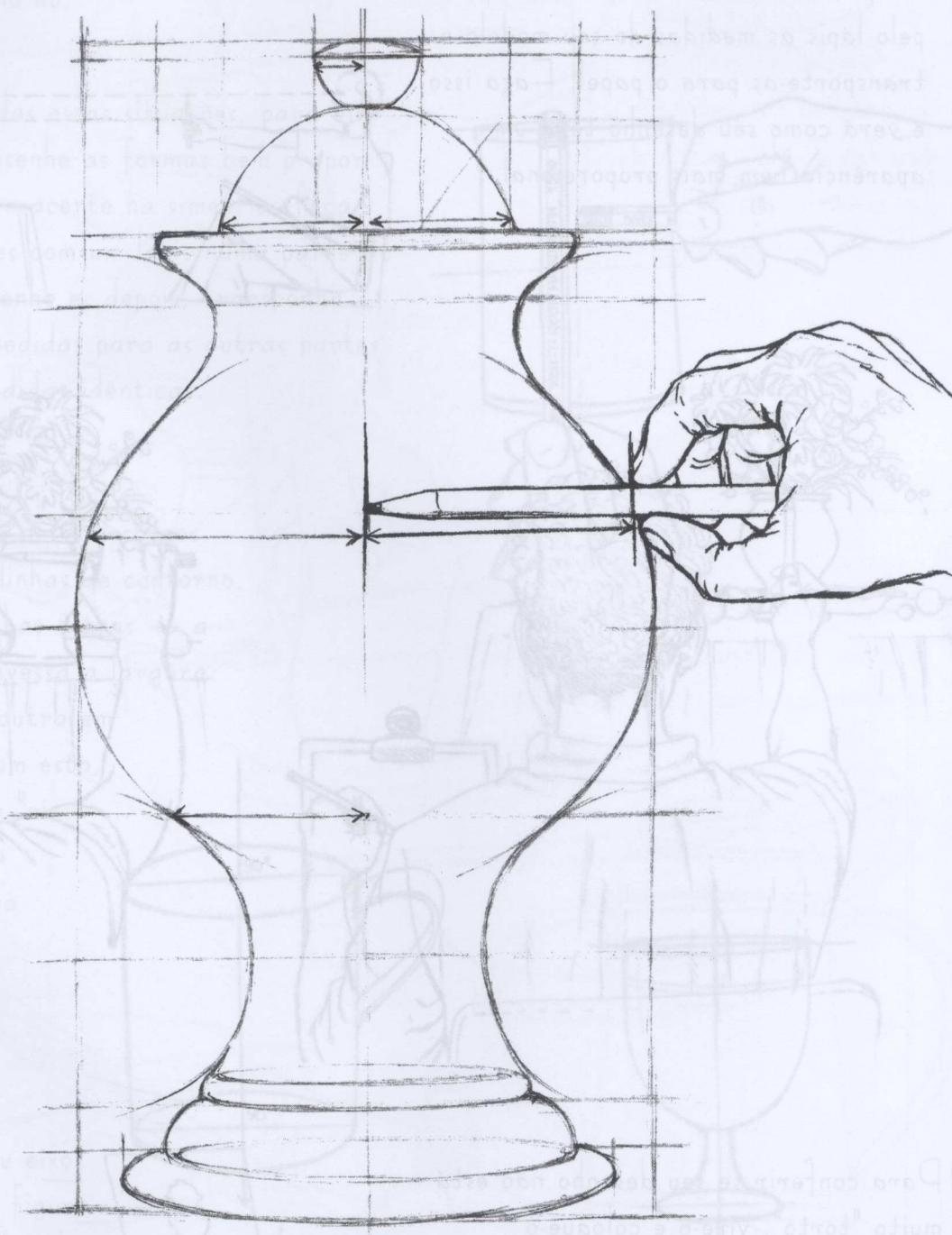
Para desenhar um círculo achatado, primeiro construa um retângulo alongado, em seguida, divida-o em quatro partes iguais e, depois, trace o círculo achatado dentro dele, como mostra o desenho.

Treine desenhar ovais a olho nu. Isso é muito importante nessa fase do aprendizado.

A partir de um retângulo alongado, desenhamos um cilindro. É só traçar duas elipses: uma mais achatada na parte superior e outra menos achatada na inferior.

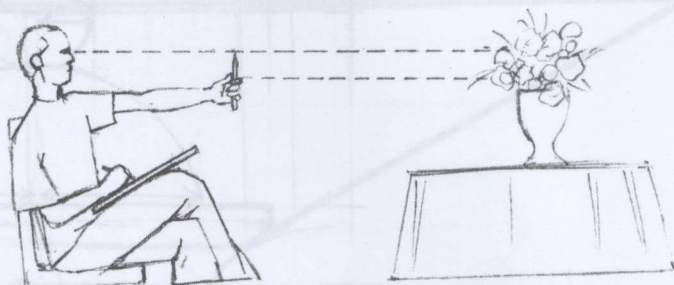
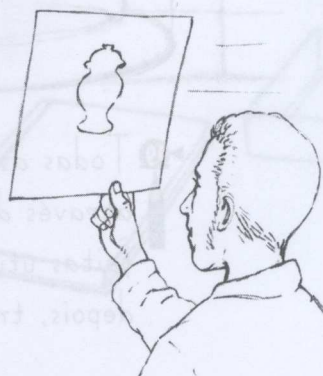
14 Observe no desenho deste cilindro em perspectiva, como a linha que é seu eixo central passa exatamente no centro das duas elipses que formam as bases.

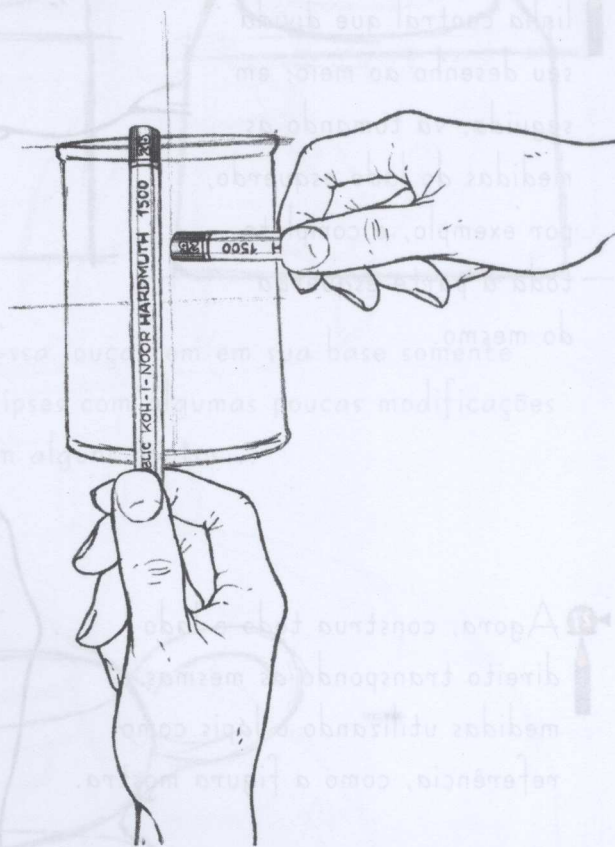
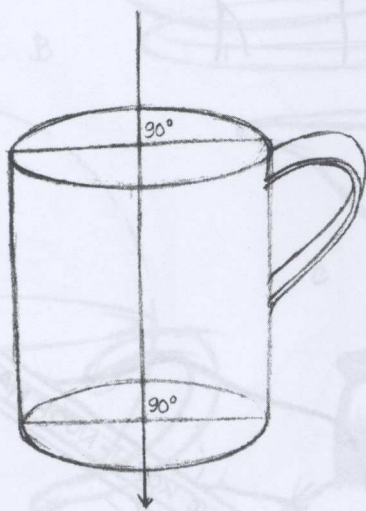
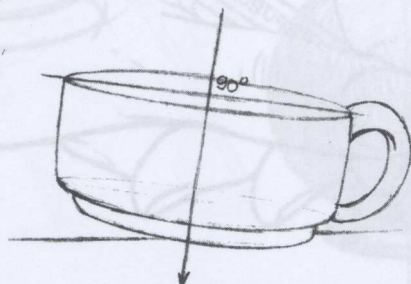
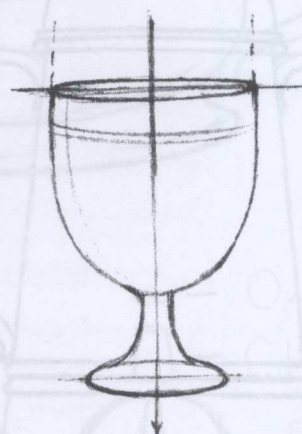
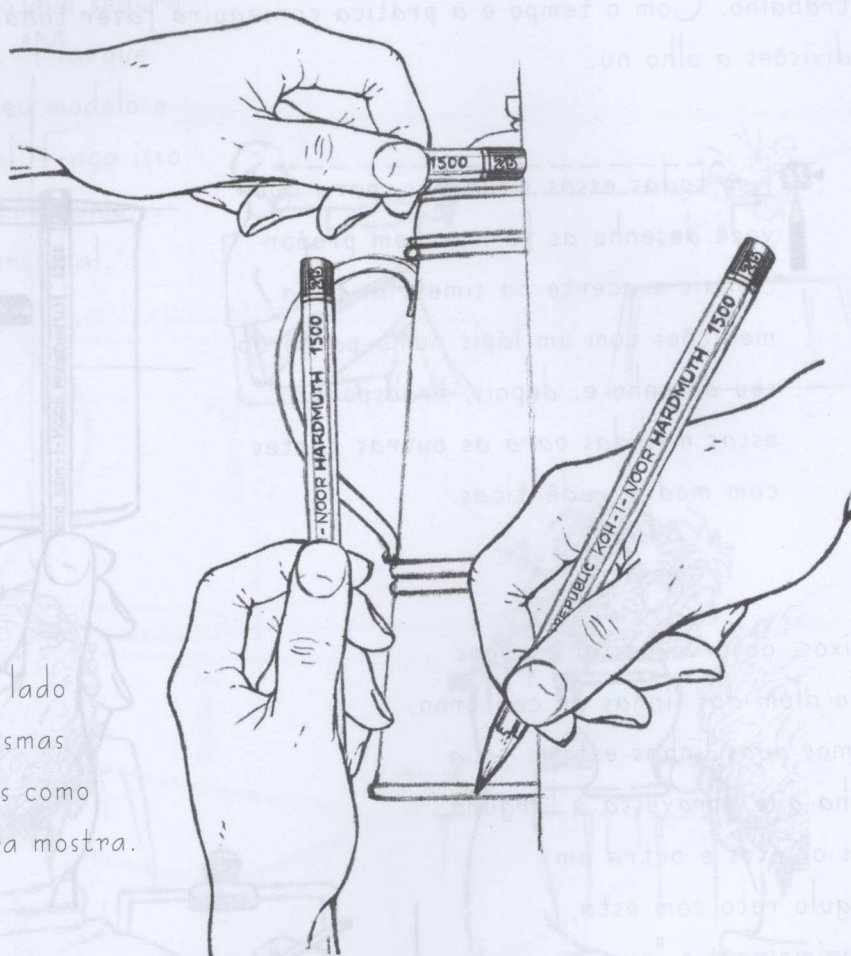
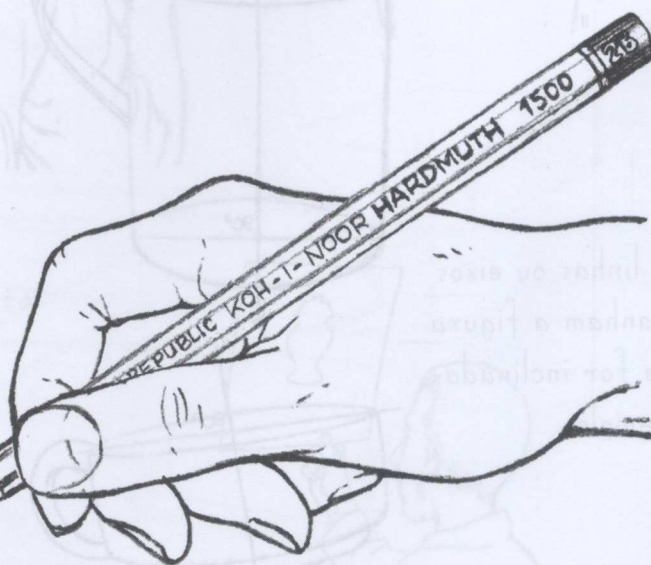
15 Transforme um quadrado em um cubo, utilizando a perspectiva de um ponto de fuga...

LINHA DO HORIZONTE

16 ... ou de dois pontos de fuga.

RUMO AO PONTO DE FUGA

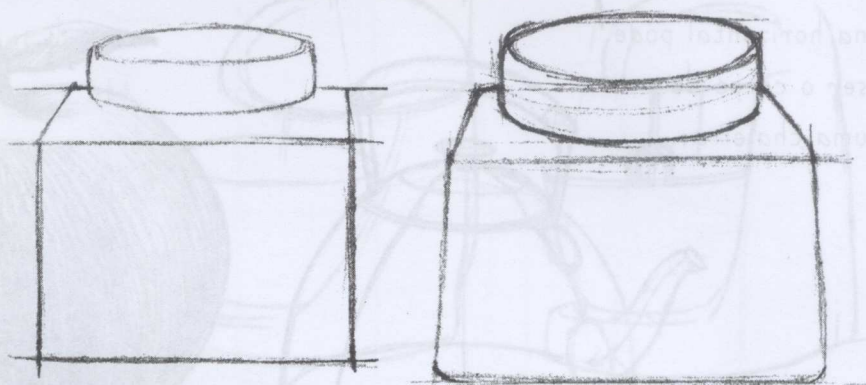
RUMO AO PONTO DE FUGA

17 "Cubos achatados" base para desenhos de livros, caixas etc.

18 Este é um bom exemplo de como conseguir uma boa simetria no desenho de um vaso.

19 Todas as distâncias foram feitas através de marcações precisas, feitas utilizando-se o lápis e, depois, transpostas para o papel.

19a Desenhando "ao natural", utilize o lápis do mesmo modo. Feche um olho e estenda o braço e a mão que segura o lápis, ao nível dos olhos. "Marque" pelo lápis as medidas do seu modelo e transporte-as para o papel. Faça isso e verá como seu desenho terá uma aparência bem mais proporcional.

20 Para conferir se seu desenho não está muito "torto", vire-o e coloque-o contra uma fonte de luz.

21 Lembre-se de sempre determinar uma linha que divida seu desenho ao meio, e ir dividindo todas as partes do desenho ao meio, e as metades dessas partes, assim sucessivamente. Isso facilita muito o trabalho. Com o tempo e a prática conseguirá fazer todas essas divisões a olho nu.

22 Em todas essas situações, para que você desenhe as formas bem proporcionais e acerte na simetria, faça medições com um lápis numa parte do seu desenho e, depois, transponha essas medidas para as outras partes com medidas idênticas.

23 Eixos: observe nesses esboços que além das linhas de contorno, temos duas linhas extras — a linha que atravessa a largura dos objetos e outra em ângulo reto com esta, a primeira é o "eixo de largura", a segunda o "eixo de altura".

24 Essas linhas ou eixos acompanham a figura se essa for inclinada, por exemplo.

25 Esboce primeiro essas duas linhas que formam um ângulo reto entre si, depois, trace as outras formas (círculos, elipses).

26 Você pode desenhar uma linha central que divida seu desenho ao meio; em seguida, vá tomando as medidas do lado esquerdo, por exemplo, e complete toda a parte esquerda do mesmo.

27 Agora, construa todo o lado direito transpondo as mesmas medidas utilizando o lápis como referência, como a figura mostra.

Construção das formas básicas

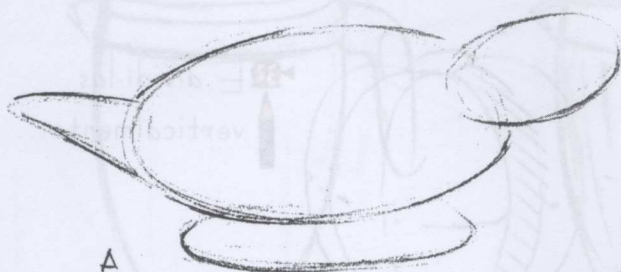
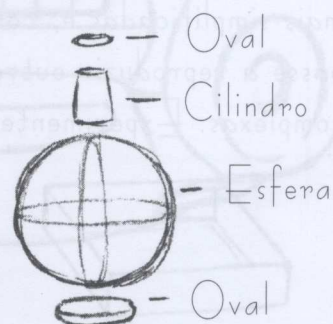
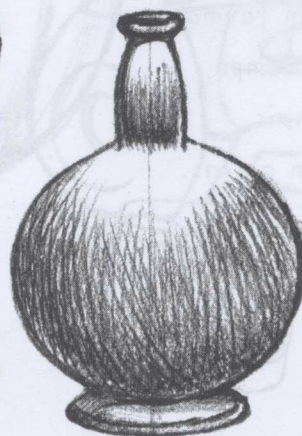
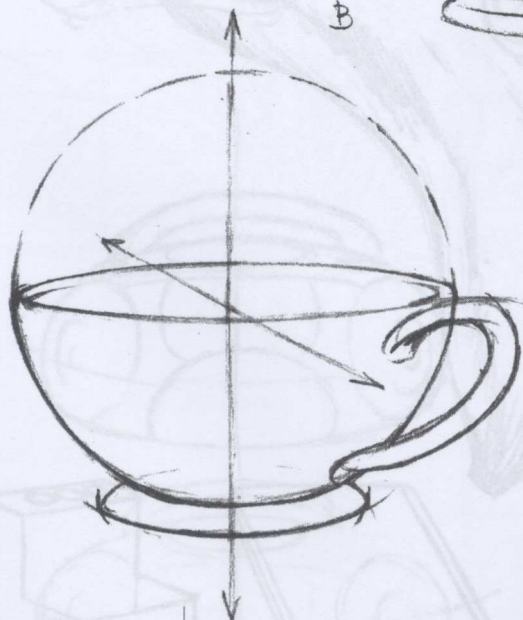
28 Identificando as formas.

Aprenda a identificar nas formas mais complexas dos objetos, as formas básicas que servem de estruturas para esboçá-los.

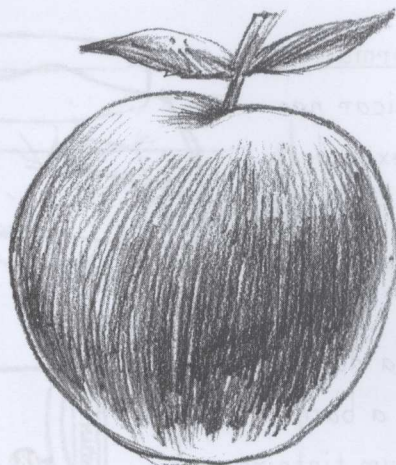
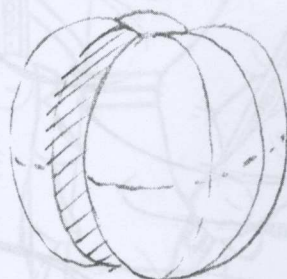
Uma elipse em cima de um quadrado constitui a base para o desenho de um tinteiro.

28a Essa louça tem em sua base somente elipses com algumas poucas modificações em alguns pontos...

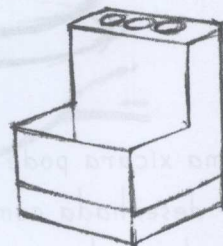
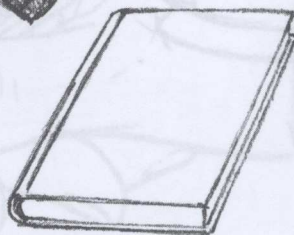
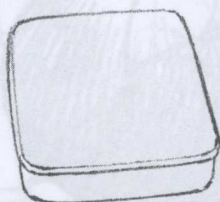
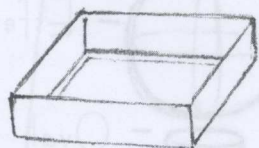
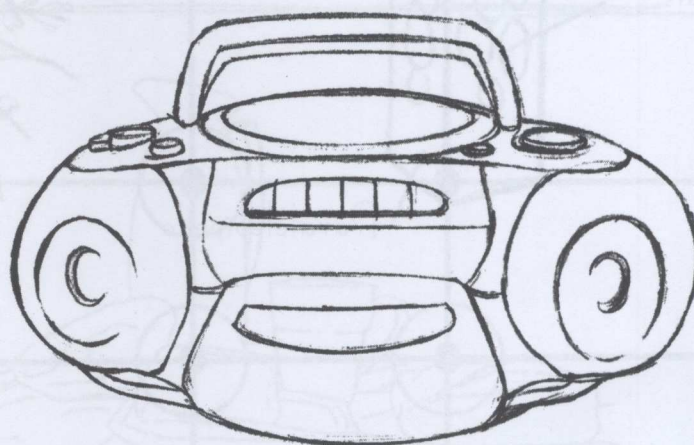
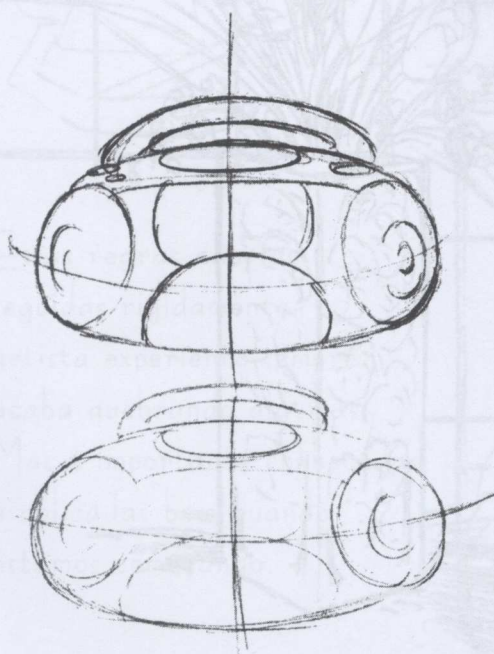
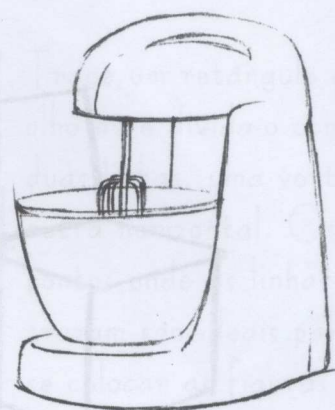
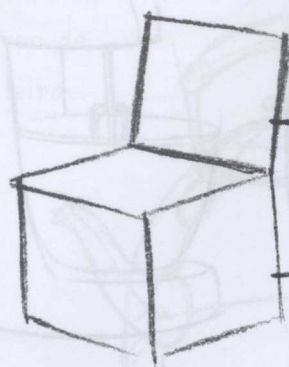
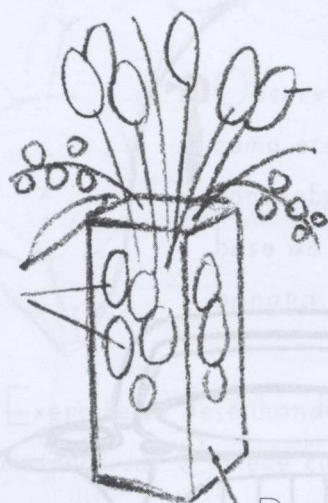
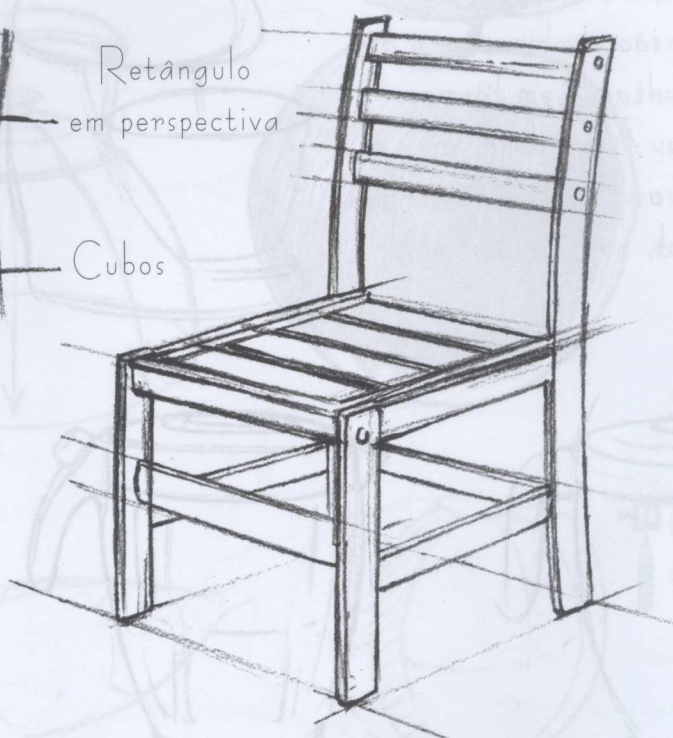
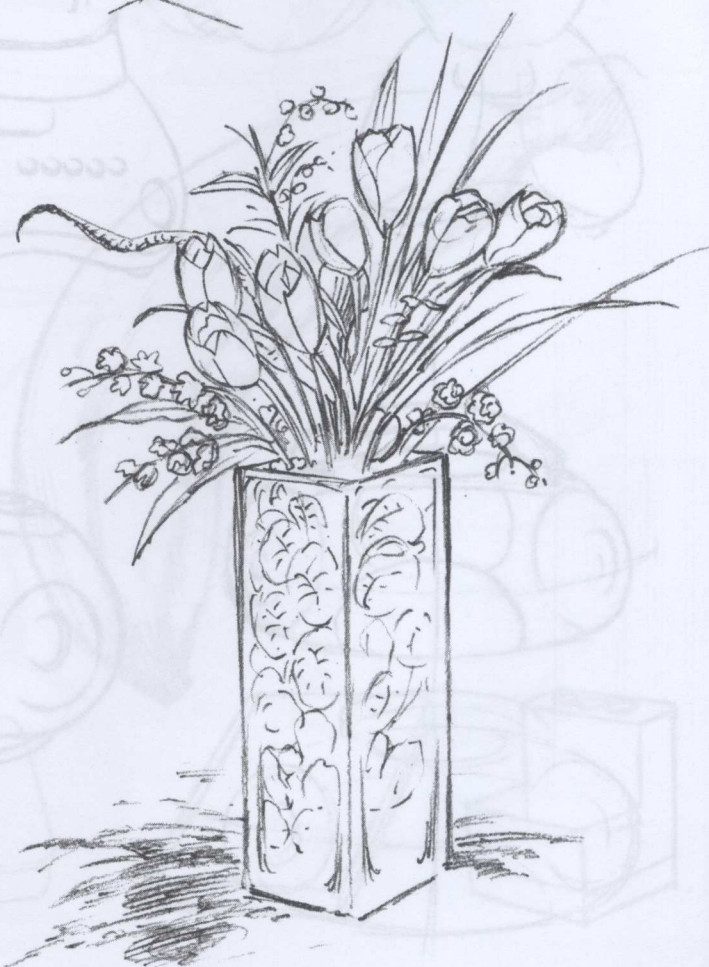
A

B

C

29 Uma xícara pode ser desenhada com círculos e elipses...

30 Um ovóide cortado ao meio na horizontal pode ser o corpo de uma chaleira...

31 Podemos começar desenhando uma maçã através de um círculo, depois transformá-lo numa esfera. Achatá-lo um pouco nos lados, ou começar traçando duas ovais...

32 E dividí-las verticalmente...

33 Observe como esses círculos concêntricos são a base da forma da banana.

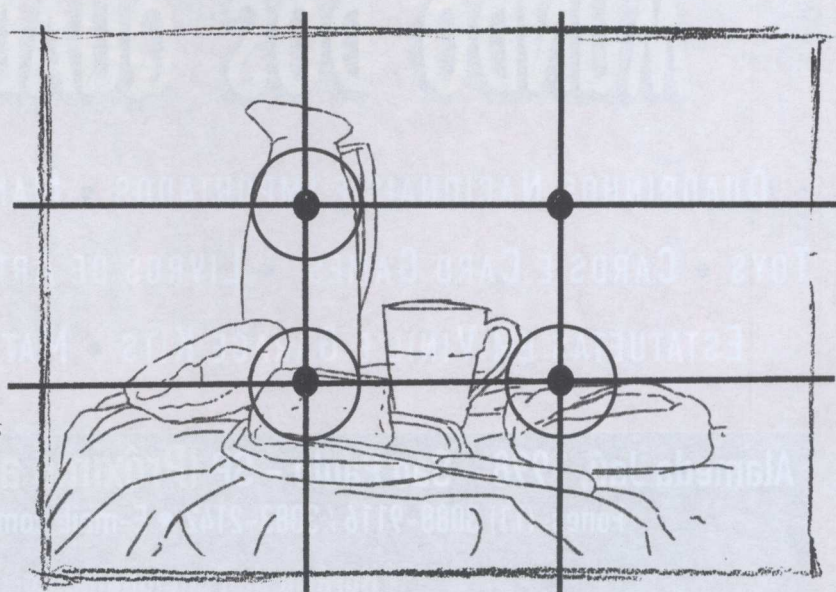
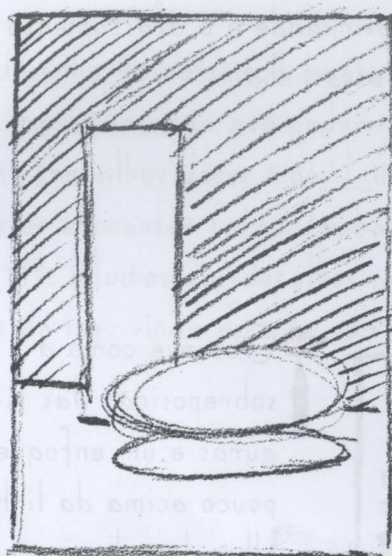
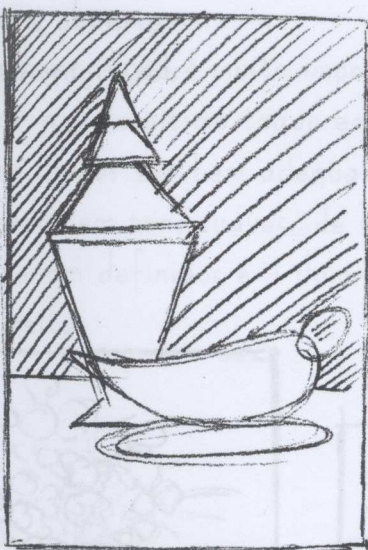
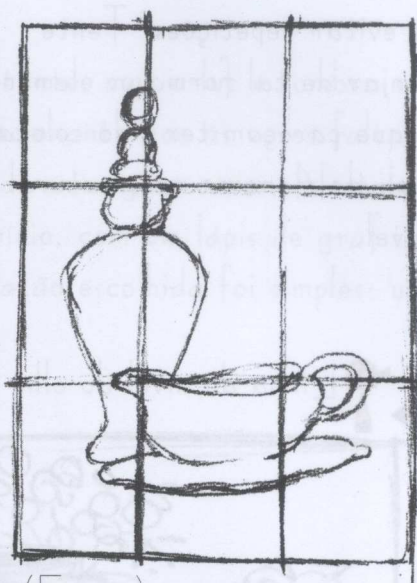
34 34) Exercite-se desenhando objetos em perspectiva. Comece com formas mais simplificadas e, com o tempo, passe a reproduzir outras mais complexas. Experimente com caixas.

35 Há casos nos quais as formas dos sólidos básicos são combinadas, e até mescladas, resultando em formas mais complexas. Aprenda a ver e a distiguir como as formas mais simples estão sempre lá, na base de todas.

Retângulo
em perspectiva
Cubos
Ovais
Ovais
Paralelepípedo

Composição

36 Para se obter uma boa composição, utilize a regra dos terços.

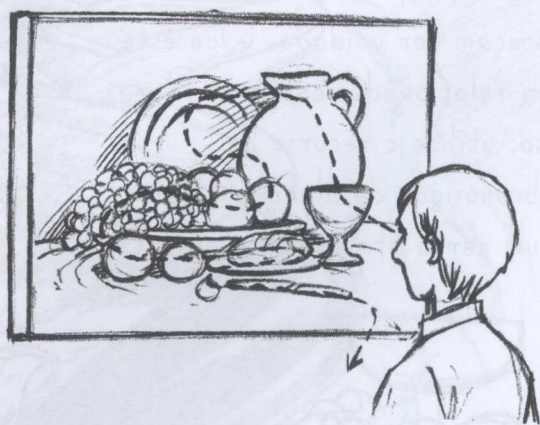
Trace um retângulo a olho nu e divida-o com duas linhas, uma vertical, outra horizontal. Os pontos onde as linhas se cruzam são ideais para se colocar as figuras que você escolher como "focos de atenção" para seu desenho.

Nesta imagem, o primeiro ponto no alto, à esquerda, foi escolhido como o principal, e a garrafa térmica — uma região próxima a sua parte superior — foi posicionada nele. A garrafa é a figura mais forte da imagem

Nesta outra imagem, da mesma cena, com mais alguns elementos, alguns desses elementos, como o queijo e o pão da esquerda, estão próximos de pontos de intersecção das linhas divisórias. Por isso, juntamente com a garrafa, tornam-se figuras de interesse para quem olha o desenho.

37 Essas regras não são seguidas rigidamente. O artista experiente sempre acaba quebrando algumas. Mas é importante conhecê-las e aplicá-las bem quando estamos começando.

38 Podemos também combinar "espaços vazios" com áreas utilizadas pelo desenho, partindo de formas geométricas como base do planejamento do espaço e dos esboços.

(Fig. 1) (Fig. 2) (Fig. 3)

Na imagem acima, começando com uma forma retangular e duas ovais, além do retângulo na parte de baixo (Fig.1), planejou-se as áreas de figuras e fundo; depois passou-se a definir um pouco mais as figuras, em seguida, utilizando-se triângulos e ovais deformadas (Fig. 2). Por fim, as formas reais dos objetos foram esboçadas (Fig.3).

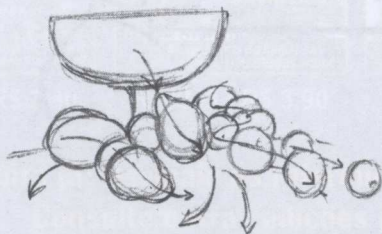
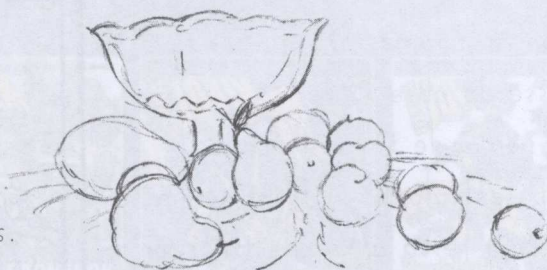
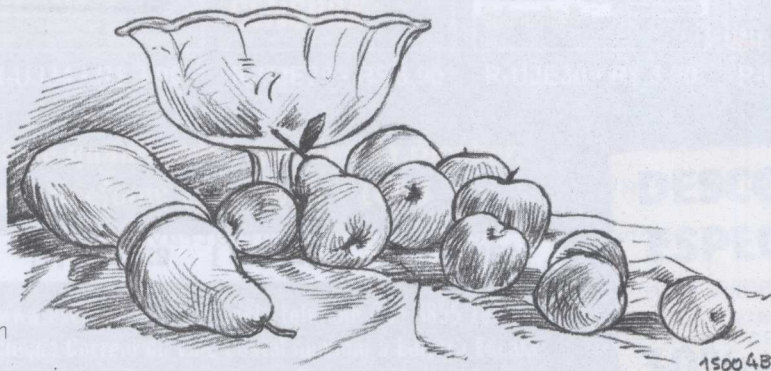
39 A composição é tão importante que pode afetar o interesse do observador num desenho ao ponto de torná-lo tanto agradável quanto enfadonho. Um desenho com composição bem feita atrai de tal forma o observador, que faz com que este fique entretido por um bom tempo.

40 Isso ocorre porque os elementos que compõem a imagem, quando bem arranjados, levam nosso olhar através de uma agradável viagem pelas linhas, formas, ritmos, tons, cores, texturas da obra e apresentam áreas neutras onde os olhos descansam temporariamente para retomarem a agradável viagem mais uma vez.

41 Arranjo dos motivos na composição — quando for combinar os motivos para seu desenho, procure evitar repetições. Tente arranjar de tal forma os elementos, que pareçam ter sido colocados ali da maneira mais natural possível.

42 Evite fileiras — depois de determinar a linha do nível do olho que corresponde à linha do horizonte, construa seus desenhos variando a proximidade e o afastamento das figuras a essa linha.

43 Linha do nível do olho

44 Observe como a sobreposição das figuras e um enfoque um pouco acima da linha do olho além do enquadramento na posição vertical, modifica o aspecto do desenho.

45 Faça com que seus motivos pareçam ter unidade. Que estejam relacionados entre si. Para isso, utilize o recurso de sobreposição de algumas figuras e um certo afastamento de outras.

46 Linhas imaginárias que sugerem direção, criam uma certa dinâmica na composição.

No desenho de natureza morta a composição é muito importante, mas a luz e sombra são de vital importância já que podem dar aquele último toque emocionante que às vezes falta em alguns trabalhos desse tipo. Luzes suaves são bem adequadas em alguns casos. Nesta página, todos os elementos foram trabalhados em tons suaves, de início, com um lápis de grafite integral 2B. Muitos dos detalhes já foram definidos e a iluminação escolhida foi simples: uma só fonte de luz, vinda do alto, da direita.

Nesta segunda e última fase, mais detalhes foram colocados e diversos tons e texturas definidos, utilizando-se um lápis de grafite integral 8B. A luz que incide sobre os motivos foi levemente rebatida pela parede clara ao fundo. Para efeitos de altas luzes e brilhos foi utilizada uma borracha maleável. Observe ao lado, no detalhe, as linhas básicas da composição dessa imagem.

Uma composição mais formal foi utilizada aqui, atendendo ao caráter mais clássico dos elementos da imagem. Todo o desenho foi esboçado com grafite integral 2B e logo em seguida sombreado vigorosamente com grafite integral 8B. Em seguida, todo o sombreado foi esfumado com algodão. Para aplicar as altas luzes, uma borracha maleável foi usada. Para quebrar um pouco o clima formal, um toque bem solto no tratamento das flores. Nesta fase, a composição e uma visão geral da luz foram trabalhadas.

Nesta fase final, aproveitou-se a gama tonal já estabelecida; porém, todas as figuras foram praticamente redesenhadas para que as suas formas e contornos ficassem mais marcantes, e os pequenos detalhes como, por exemplo, as pinturas das louças, mais visíveis. Várias hachuras foram utilizadas no fundo e nas figuras, reforçando os tons e os volumes. Neste trabalho de "linhas e tons" foi utilizado um lápis grafite integral 8B, com ponta bem afilada para o acabamento.

Neste desenho bem simples, podemos observar como uma luz, também simples, foi utilizada com bons resultados. O tracejado cruzado, além de demonstrar a variedade de tons sugere um pouco da textura de cada elemento. Foi utilizado aqui um lápis graduado 3B tanto para o esboço como para o sombreamento.

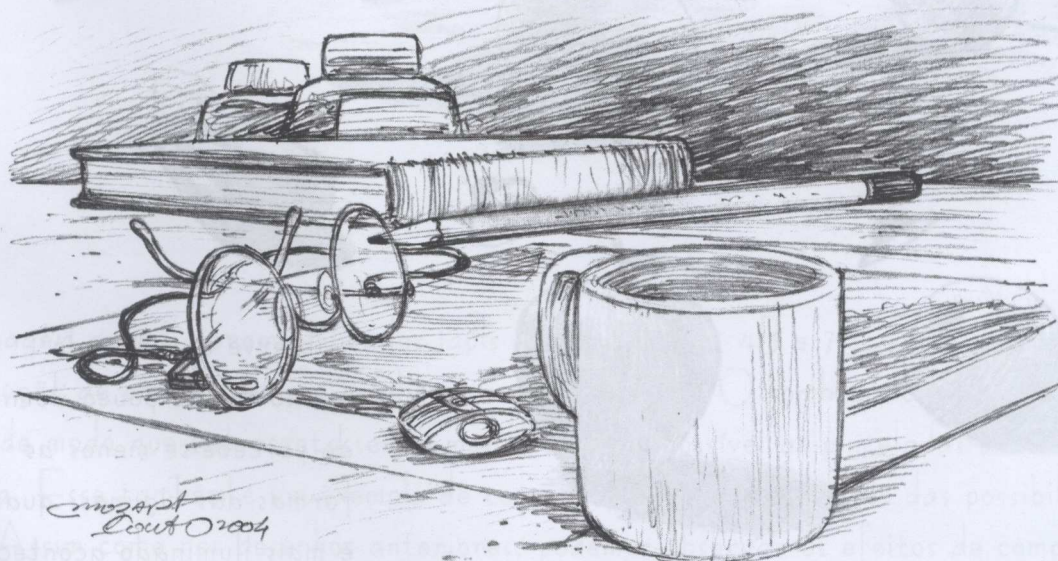
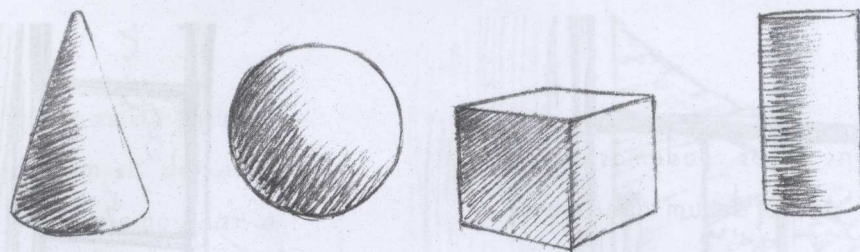
Já nesta outra imagem abaixo, todo o trabalho é vigoroso e com poucos detalhes. Procurou-se enfocar apenas o par de tênis, definindo melhor os detalhes da parte da figura mais próxima ao observador, desfocando o resto. O desenho tem uma textura forte porque foi feito num papel de grão médio, e utilizando-se uma barra de grafite grossa. Os poucos detalhes foram feitos com lápis 6B.

Fundo

Podemos enfocar apenas as figuras que compõem a cena em si, deixando o fundo sugerido, ou podemos dar a mesma importância a ele no que diz respeito aos detalhes, iluminação, textura etc. Para quem está começando, é melhor fazer um fundo mais simples.

Constrastes devem ser explorados em muitos casos: um fundo escuro faz com que flores claras num vaso fiquem mais claras, realçando-se no desenho. Em outras situações, quando as figuras do primeiro plano estão muito sombreadas, um fundo claro, com poucos detalhes, é o ideal.

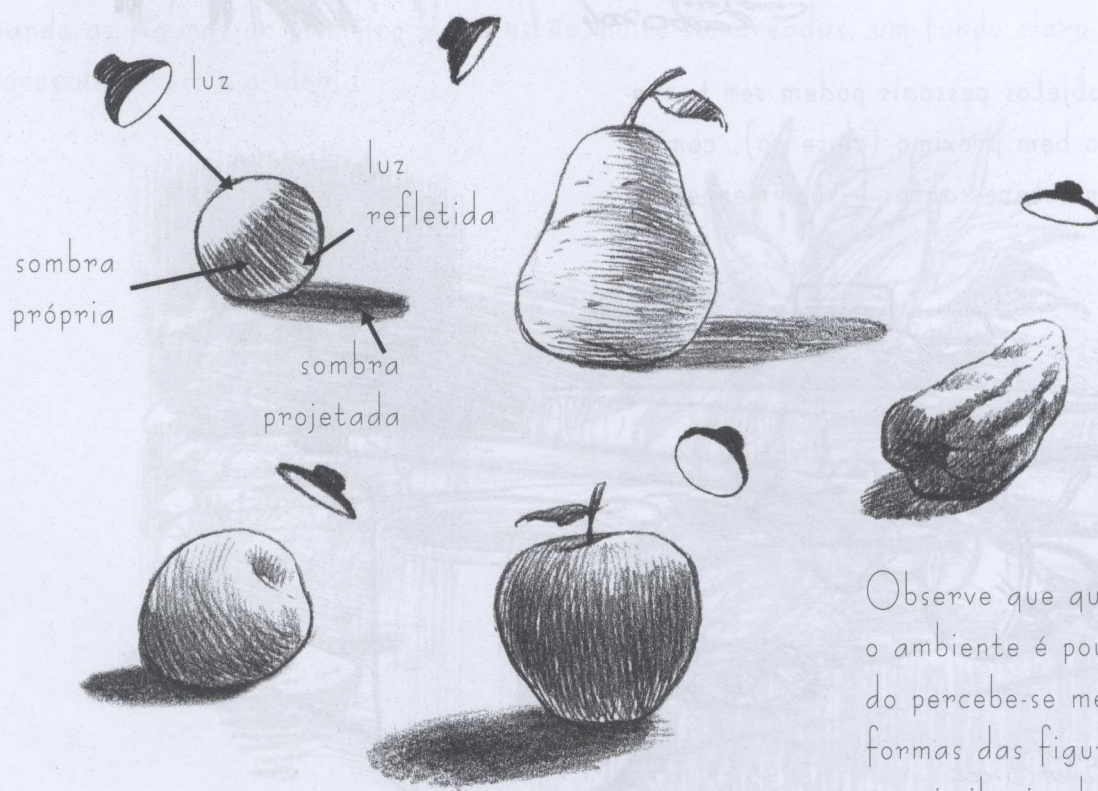
Em alguns casos, podemos desenhar parte de um cenário ao fundo, dando prioridade, no tratamento, aos elementos da natureza morta, em primeiro plano.

Um ou dois objetos pessoais podem ser tratados num plano bem próximo (close up), com resultado bem interessante. Experimente.

Luz, Sombras e Texturas

Para o estudo da luz e sombra, nada melhor do que começar com formas simples e um foco de luz que pode ser o da janela, ou de uma luminária com a qual você pode controlar melhor e direcionar a seu critério de onde virá a luz; como ela incidirá sobre os objetos e os efeitos resultantes disso. O ideal seria que você adquirisse, nas lojas que vendem material de arte, modelos feitos de isopor, dos sólidos mais simples como o cone, a esfera, o cubo e o cilindro e com eles estudasse cuidadosamente, reproduzindo o mais fielmente possível no desenho, os efeitos da luz sobre esses objetos e suas texturas.

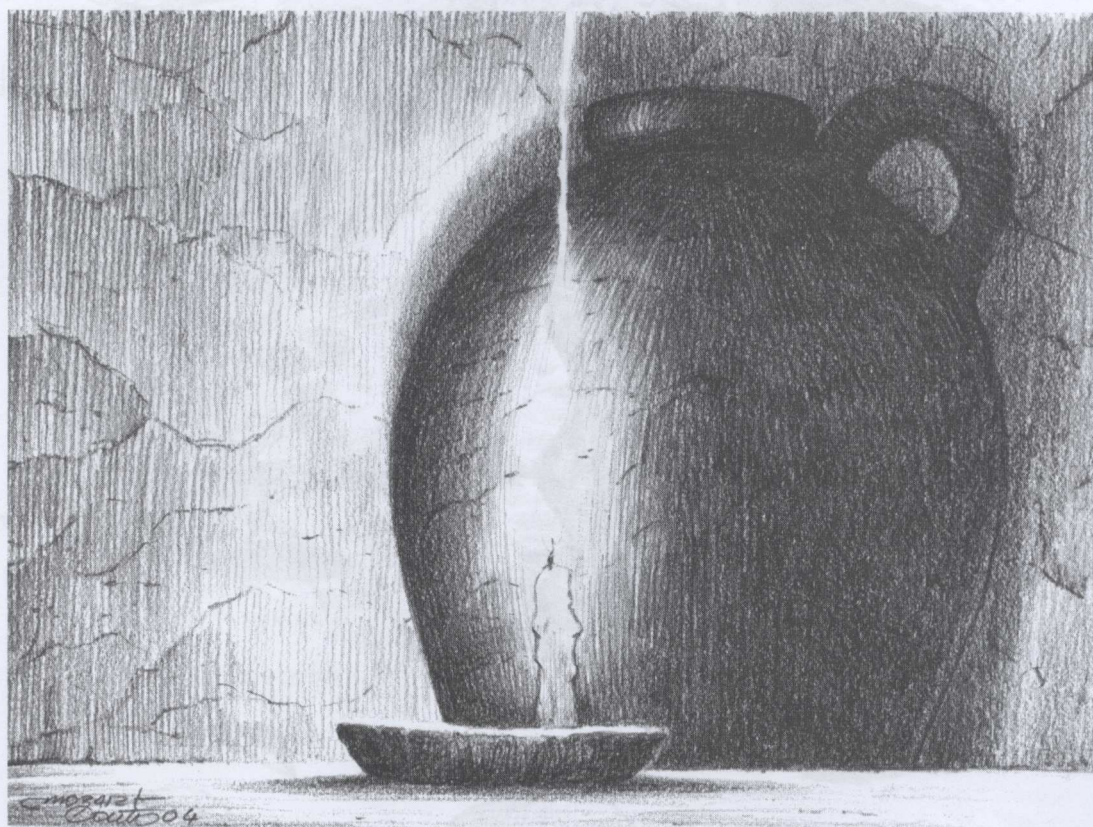
luz

luz refletida

sombra própria

sombra projetada

Observe que quando o ambiente é pouco iluminado percebe-se menos as formas das figuras; quando é mais iluminado acontece o contrário.

Na imagem acima, foram utilizados lápis graduados 2B, 4B e 7B. Este desenho a lápis é uma reprodução de um pintura em acrílico, do mesmo autor. O sombreado e tracejado foram feitos de modo que representassem o mais fielmente possível as pinceladas do trabalho original, em tela. Esse também é um exemplo de como se pode variar através das possibilidades do lápis. Assim como nos desenhos anteriores, podemos observar os efeitos de composição, luz e sombra. Neste também entra o fator estilização, além dos outros, anteriormente citados.

Procure sempre começar pelo modo mais simples. Escolha motivos mais simples, objetos e formas menos elaborados, texturas mais evidentes. Faça uma composição simples procurando utilizar bem o espaço. Os esboços devem ser diretos e o acabamento, gradual e bem planejado. Mas não pense que a simplicidade é algo para facilitar o iniciante. Através dela, podemos conseguir excelentes resultados e muitos grandes artistas já o provaram em várias épocas. Observe abaixo, como essa imagem com poucos elementos é rica em contrastes de tons, texturas, luz e sombra, sendo também romântica e sugestiva. Esteja atento e aprenda a perceber a beleza em qualquer lugar. Utilize materiais adequados e esteja sempre experimentando novas abordagens com os materiais que já conhece e também com outros novos.

Na imagem acima foram utilizados lápis graduados B, 2B, 4B, 6B e 8B. Depois de um esboço bem definido, o sombreado foi feito com traços paralelos, acompanhando as formas dos objetos reforçados, gradualmente, até se conseguir os tons desejados.

O Material e suas Possibilidades

Abaixo, temos alguns efeitos de tracejados, sombreados e efeitos de luz aplicados com borracha maleável sobre sombreados. Observe e explore você também as muitas possibilidades que os vários tipos de lápis podem nos oferecer. Lembre-se: é indispensável saber representar no desenho, a textura correta do motivo que está sendo retratado, assim como sua forma e seu volume, estes através da aplicação correta da luz e sombra.

Tracejado curvo e irregular indicado para efeitos de fibras etc. nos desenhos.

Efeito com borracha maleável para arte.

Sombreado com variação de tons através da pressão da mão sobre o papel, em movimentos de vaivém.

Sombreado tracejado em única direção.

Barra de grafite utilizada levemente inclinada.

Um Efeito Interessante!

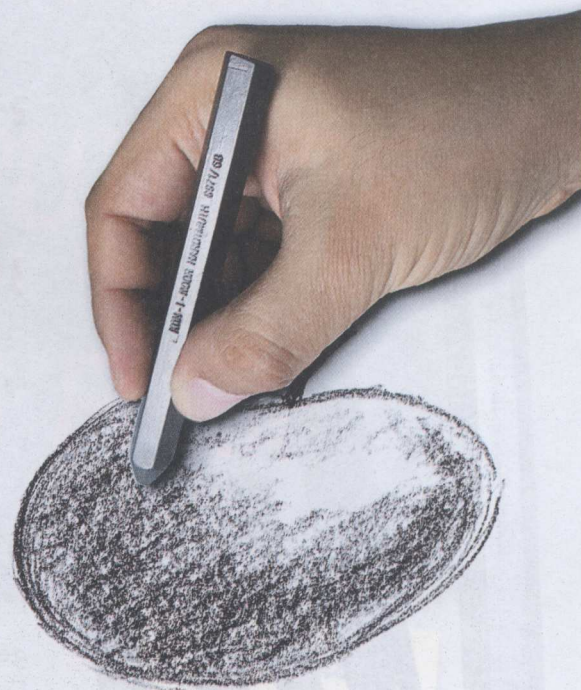
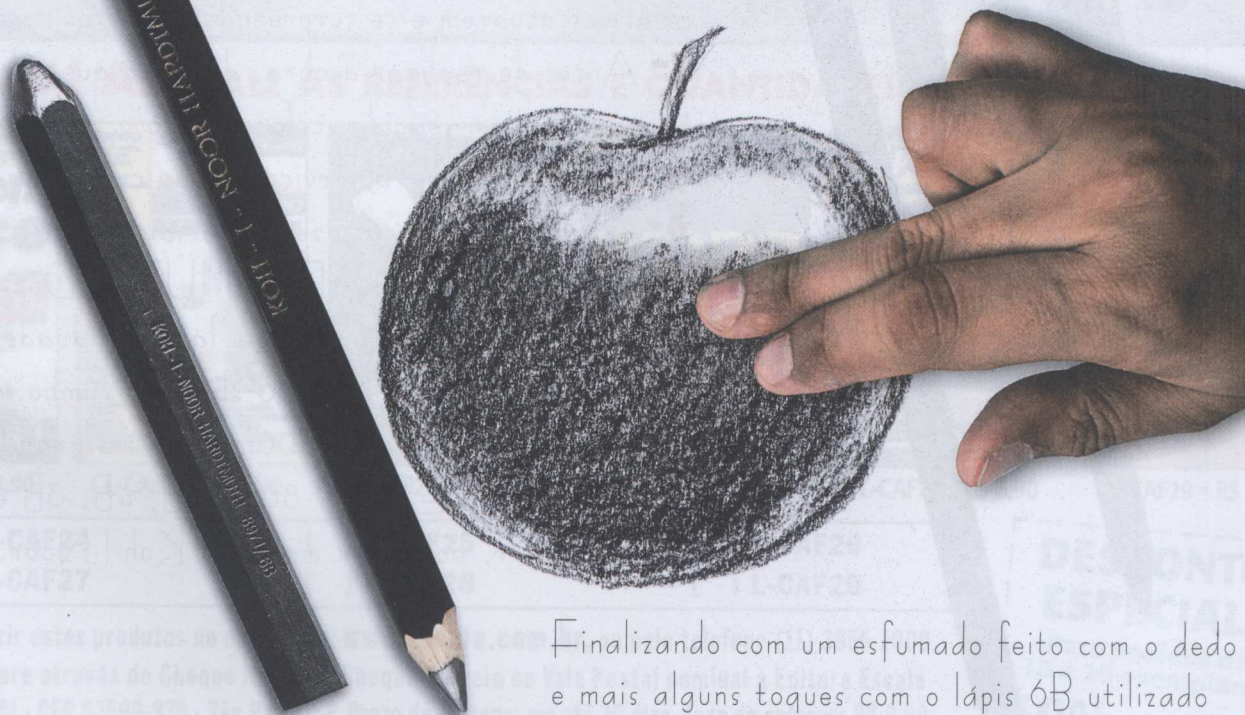
Neste desenho, a folha foi traçada com o cabo de um pincel fino, marcando assim o papel. Depois foi utilizada uma barra de grafite para o sombreado. Os pontos onde o papel foi marcado com o cabo do pincel ficaram claros, representando os veios da folha.

A BELEZA DE UM DESENHO BEM CLARO

Todo desenho foi feito com um lápis graduado HB. Sombreando gradativamente obtém-se várias tonalidades com esse tipo de lápis. Depois, pode-se utilizar, para reforçar alguns tons, um lápis mais macio como o 3B ou 5B, ou deixar o desenho claro.

Aqui, podemos observar o efeito do forte sombreado com a barra de grafite sobre o papel marcado com a ponta do pincel.

Mesclando Texturas e Esfumados

Utilizando uma lixa, fazemos uma ponta achatada no lápis para conseguirmos um traço forte e expressivo...

Depois do contorno, o sombreado é feito com uma barra de grafite 6B, aproveitando os efeitos da textura do papel...

Finalizando com um esfumado feito com o dedo e mais alguns toques com o lápis 6B utilizado para o desenho inicial.

Dicas Finais

1- Lembre-se: se fizer um bom arranjo dos elementos, conseguindo uma boa composição, seu desenho de natureza morta está a meio caminho do sucesso.

2- Procure unidade. Trate os objetos que vai desenhar como fazendo parte de um todo, não como elementos separados.

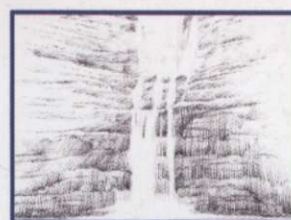
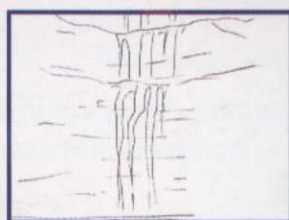
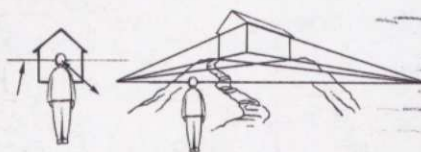
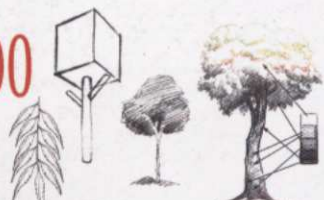
3- Quando desenhar flores, comece com algo mais simples. Poucas flores num vaso é o ideal.

4- Explore contrastes entre os elementos que vão compor seu desenho: claro e escuro; arredondado e retilíneo; macio e duro; áspero e liso etc.

5- Não limite suas naturezas mortas ao convencional. Explore, arrisque, afinal, os motivos são vários nesse gênero de arte, não só arranjos florais e alimentos. Entre os objetos de uso pessoal existe uma variedade imensa de opções.

6- Ouse quebrar algumas regras. Deixe seus impulsos criativos atuarem e se surpreenderá com os resultados.

7- Antes de realizar a obra, defina o que vai querer transmitir e em seguida, coloque todo o seu arsenal de técnicas e materiais a serviço da sua criatividade.

8- Neste número, utilizei materiais da marca KOH-I-NOOR HARDTMUTH. Dos esboços, estudos ao acabamento, utilizei lápis graduados 1500 e graduados Toison D'or 1900; Lápis Jumbo 1820; Barra de grafite integral 6B - 8971 e grafite integral PROGRESSO 8911 - 2B; 4B; 8B e 9B. Para apagar, borracha maleável Koh-I-Noor.

www.escala.com.br

PRESIDENTE: Hercílio de Lourenzi
VICE-PRESIDENTE: Mário Florêncio Cuesta
DIRETORA FINANCEIRA: Zenaide A. C. Crepaldi
DIRETOR EDITORIAL: Ruy Pereira
ASSESSOR ESPECIAL DA DIRETORIA:
Paulo Afonso de Oliveira

CURSO COMPLETO DE DESENHO

Editora Escala
Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo/SP
Tel.: (11) 3855-2100
Fax: (11) 3855-2131
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo/SP

GERENTE EDITORIAL: Sandro Aloisio

SUPERVISÃO EDITORIAL: Maria Nazaré Baracho
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO Editorial:Adriana Ferreira da Silva e Fernanda Ferreira Alves

PUBLICIDADE
(publicidade@escala.com.br)
Paulo Afonso de Oliveira, Luiz Umberto Bertioli, Márcio Cremonezzi, Ritha Correa, Roberto Rossano e Wilson Guizzini

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
BAHIA: Carlos Augusto Chetto,
canalccr@terra.com.br (71) 358-7010
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi,
rogeriocucchi@terra.com.br – (51) 3268-0374
CURITIBA: Helenara Rocha, helenara@grpmidia.com.br
(41) 3023-8238

COMUNICAÇÃO
Marco Barone

VENDAS DIRETAS
Gerente: Anne Vilar

ATENDIMENTO AO LEITOR
GERENTE: Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO LEITOR
BRASIL: (11) 3855-1000
(atendimento@escala.com.br)
NÚMEROS AVULSOS E ESPECIAIS
(numerosavulsos@escala.com.br)

Número 02, ISBN 85-7556-662-8 – Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 (21) 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor (11) 3855-1000 ou pelo site www.escala.com.br ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à

ANER
www.aner.org.br

PROJETO E REALIZAÇÃO

Diretores: Carlos Mann, Franco de Rosa
Chefe de Redação: René Ferri
Assistente de Redação: Mônica Ferreira
Editor: Franco de Rosa
Redação: Franco de Rosa e Mozart Couto
Desenhos: Mozart Couto
Projeto Gráfico: Usina de Artes
Diagramação: Ed Peixoto
Digitalização de Imagens: Evandro Toquette (Supervisão), Marcia Omori, Marcio Aoki, Adriana Chegancas

VISITE NOSSO SITE:
www.operagraphica.com.br

APRESENTAÇÃO

Mozart Couto é um artista gráfico tão importante que dispensa apresentações — na arte seqüencial (quadrinhos), por exemplo, seu nome adquiriu um *status* comparável ao dos grandes mestres internacionais. Publicar um Curso Completo de Desenho e ter um artista do nível de Mozart Couto como professor é um grande privilégio, que temos a satisfação de dividir com vocês, leitores.
No primeiro volume deste curso o tema foi Natureza Morta, quanto ao próximo, Mozart ensinará como desenhar Casarios e Retratos — ao todo, o Curso Completo de Desenho de Mozart Couto é formado de seis volumes; uma vez completo, nossos leitores possuirão uma obra didática de alto nível, fundamental para quem deseja realmente dominar a arte de desenhar.

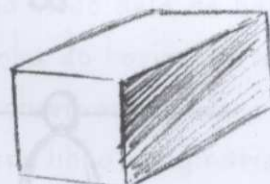
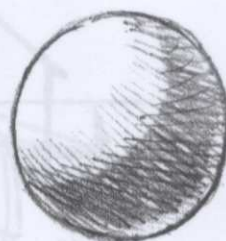
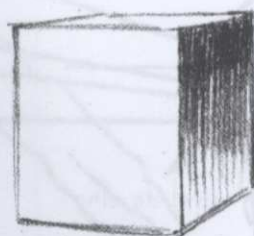
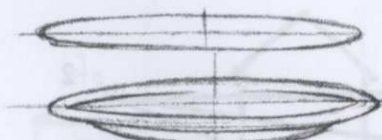
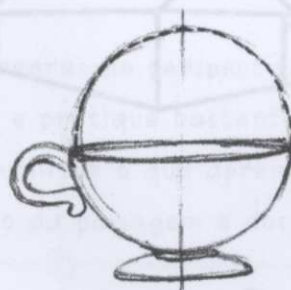
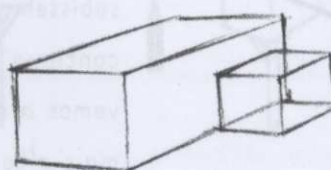
Agora, desfrutem deste volume 2, aprendam como desenhar Paisagens e completem o Caderno de Exercícios nas páginas centrais.

Até o próximo número, pratiquem muito e aprimorem os ensinamentos adquiridos.

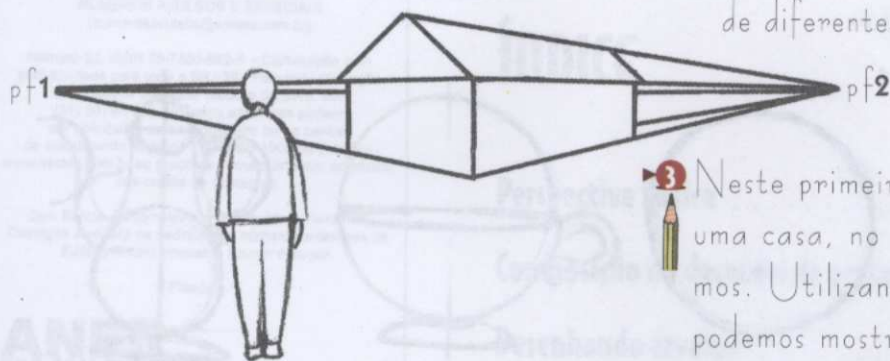
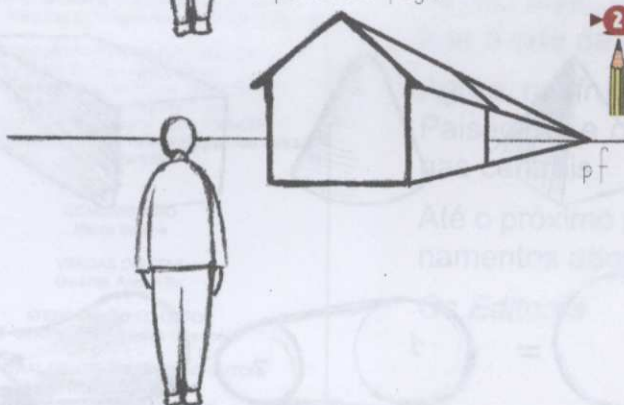
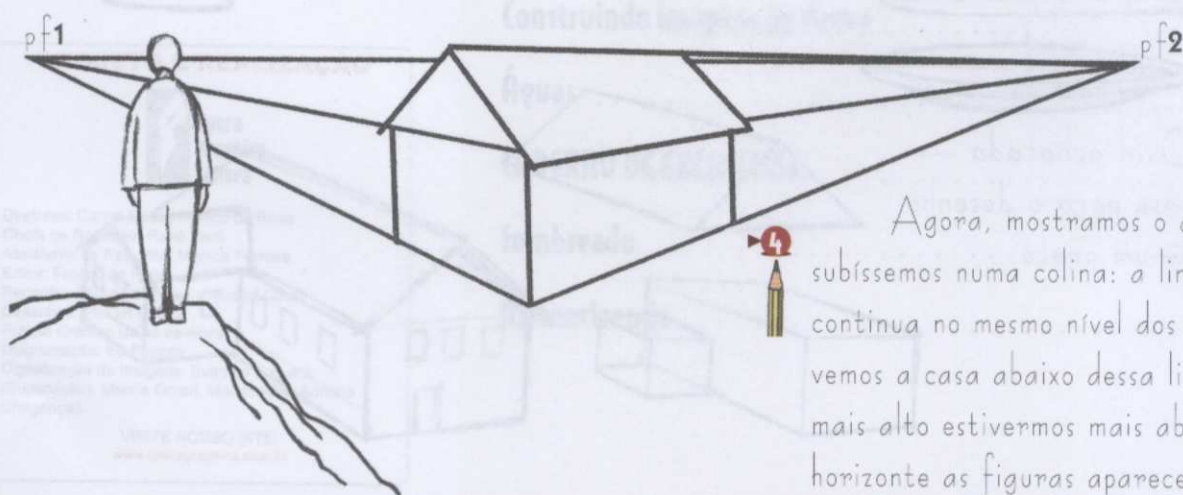
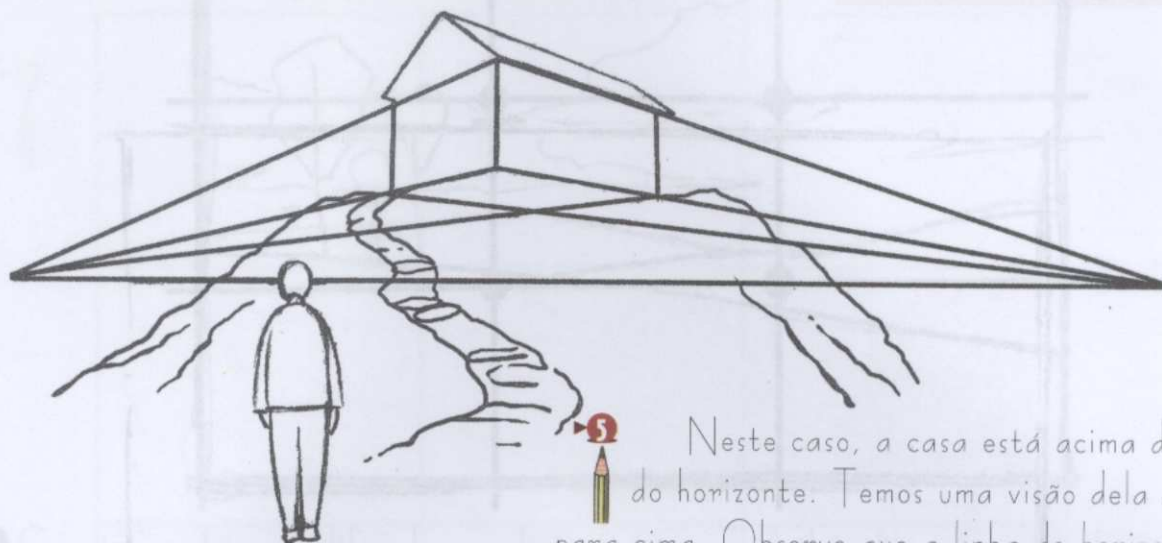
Os Editores

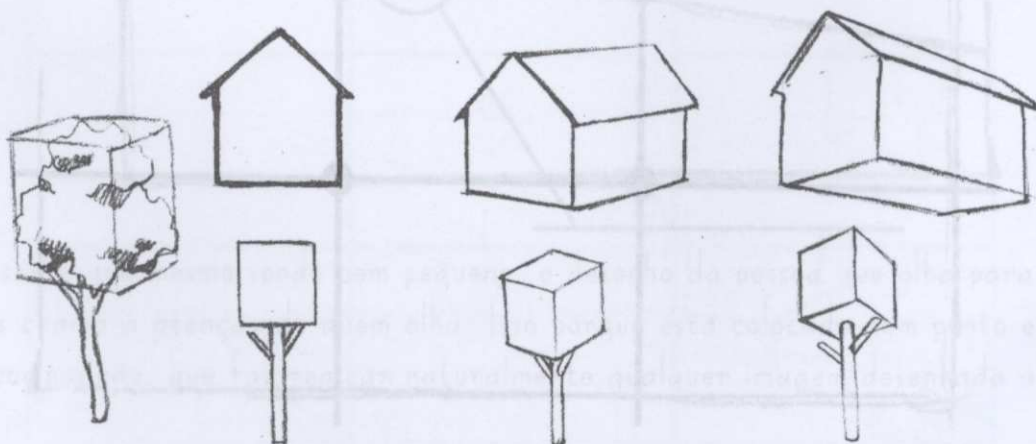
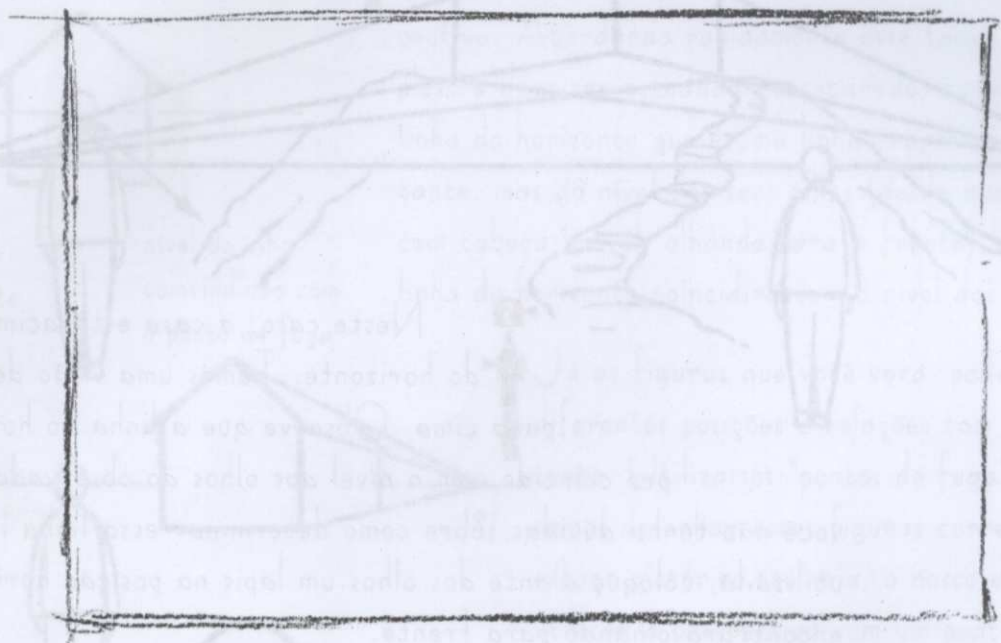
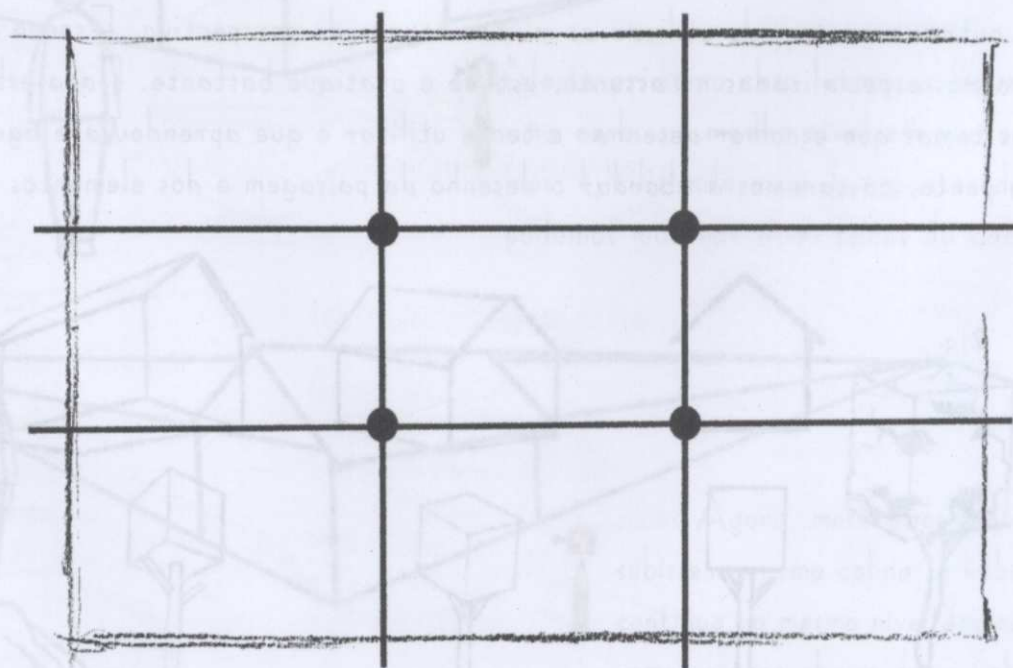
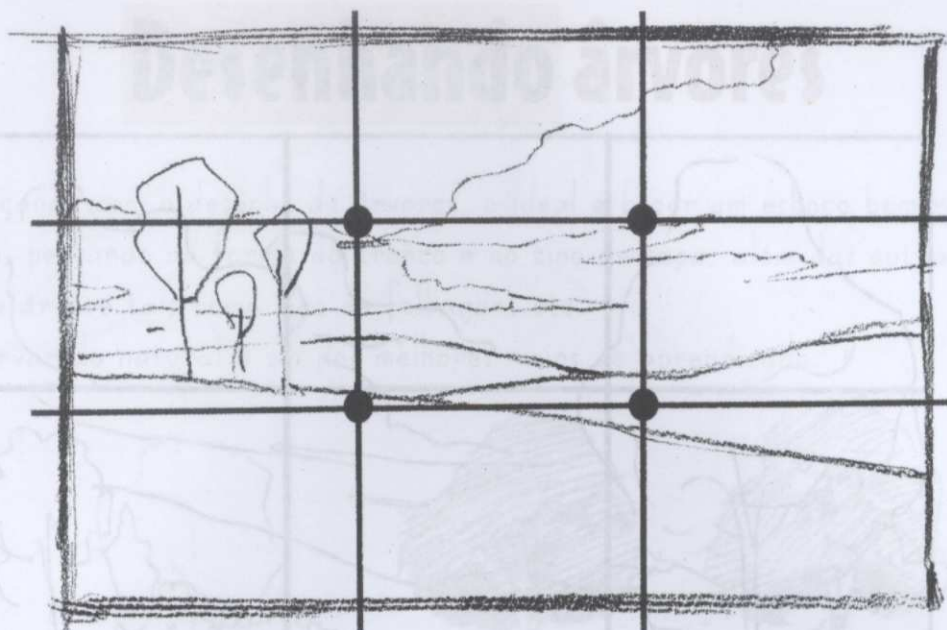
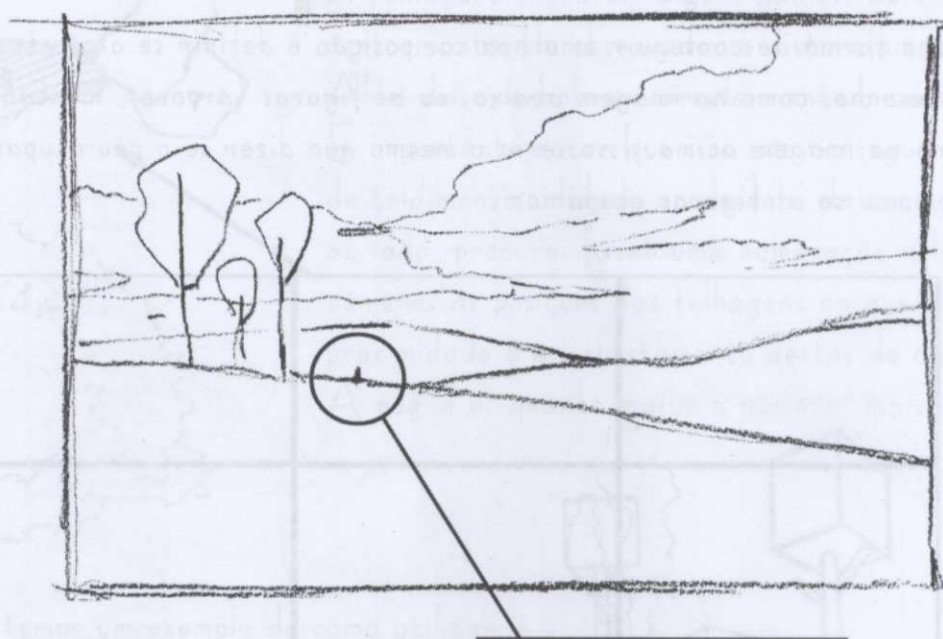
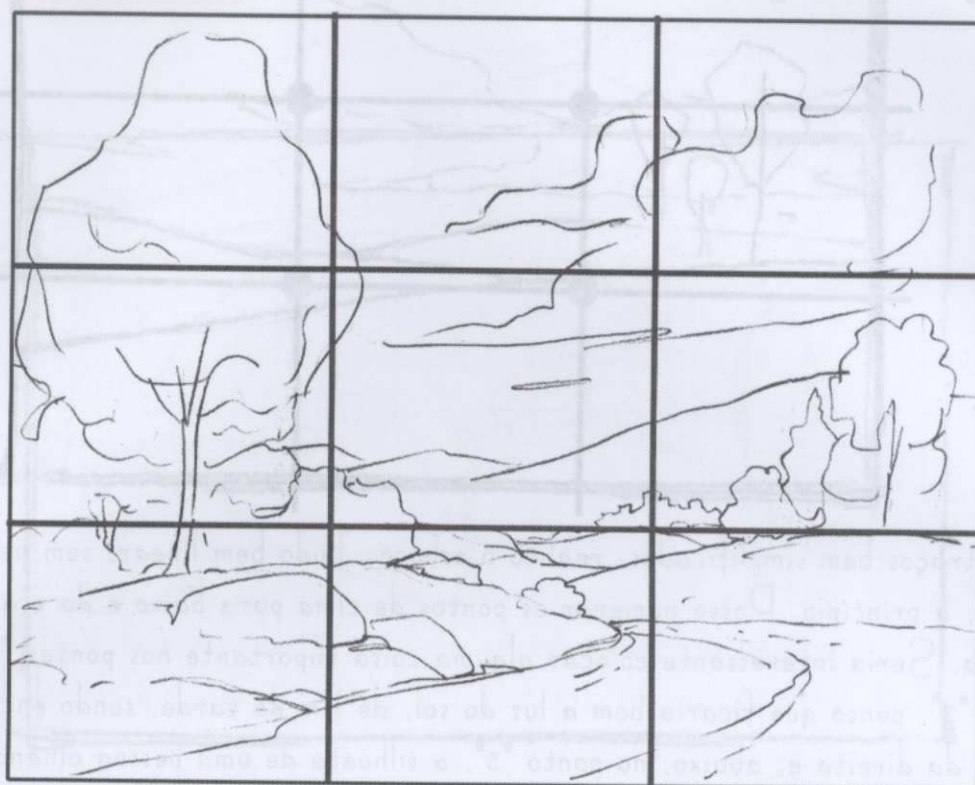
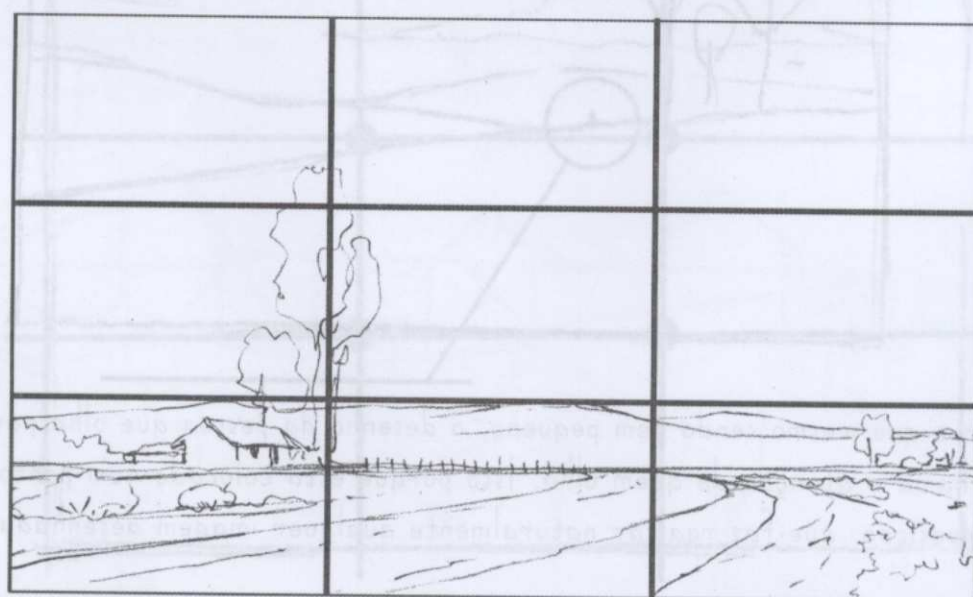
ÍNDICE

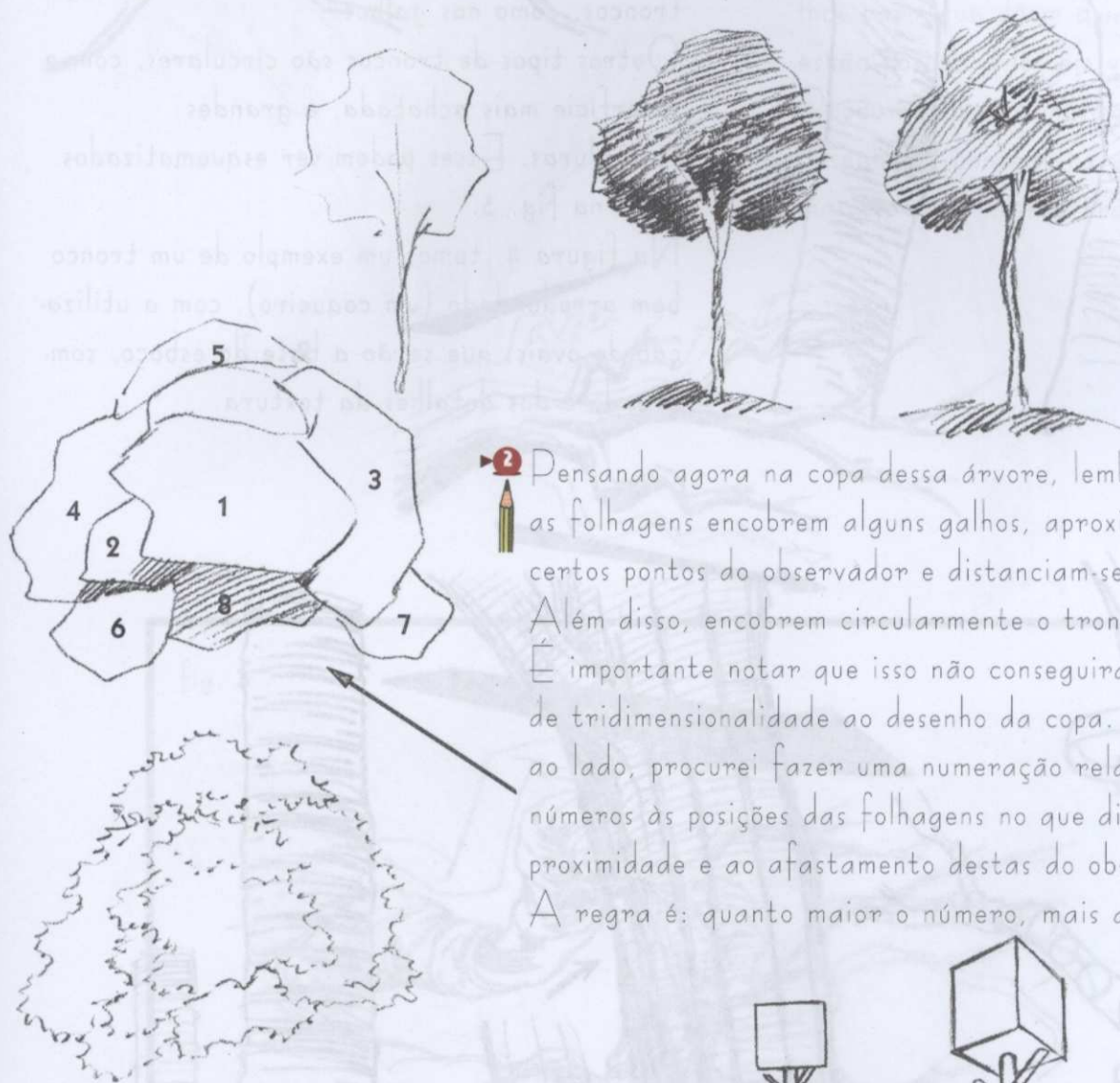
Perspectiva básica . . . . . pág. 4
Composição no desenho de paisagem . . . . . pág. 6
Desenhando árvores . . . . . pág. 9
Construindo imagens de flores . . . . . pág. 16
Águas . . . . . pág. 17
CADERNO DE EXERCÍCIOS . . . . . pág. 19
Sombreado . . . . . pág.. 46
Memorizando . . . . . pág. 50

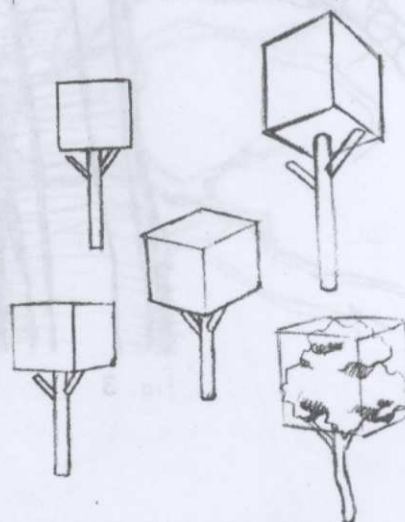
Antes de começarmos é bom lembrar sempre que tudo se resume no domínio do desenho de três formas: o cilindro, o cubo e a esfera. Além destes, a pirâmide, o cone e o paralelepípedo podem nos ajudar muito. A partir daí, com bons conhecimentos de pespectiva, estamos aptos a desenhar qualquer coisa. Utilizando essas formas citadas como base, podemos também modificá-las para conseguirmos maior precisão nesses esboços. Por exemplo: um círculo pode ser transformado numa oval achatada com a qual podemos esboçar uma xícara, ou um prato; e um cubo, num paralelepípedo, de onde se obtém a estrutura do desenho de uma casa etc. É importante observar as formas das coisas que vemos e tentar descobrir como esquematizá-las através das formas geométricas citadas e depois começar a desenhar. Os detalhes sempre vêm por último, depois da forma e do volume.

Oval achatada — base para o desenho de um prato.

Perspectiva básica

1 Para representar o espaço tridimensional e as figuras que aparecem nele, precisamos utilizar as regras da perspectiva. Abordando rapidamente esse tema, que é complexo e deve ser estudado em separado, comecemos pela linha do horizonte que é uma linha imaginária situada distante, mas ao nível dos seus olhos (desde que você esteja com cabeça imóvel, olhando para a frente). Sempre a linha do horizonte coincidirá com o nível dos olhos.

2 Já as figuras que você verá, poderão estar em diferentes posições e relações com a linha do horizonte. Utilizamos "pontos de fuga" para que possamos desenhar essas figuras corretamente no espaço pictórico, ou seja, o nosso desenho. Podemo utilizar a perspectiva com um ponto de fuga, com dois e até três, como vemos nesta página e na seguinte. Observe também que veremos as figuras de diferentes modos, se nos movimentarmos.

3 Neste primeiro caso, vemos a figura, uma casa, no mesmo nível em que estamos. Utilizando aqui dois pontos de fuga, podemos mostrar duas faces da casa...

4 Agora, mostramos o que aconteceria se subíssemos numa colina: a linha do horizonte continua no mesmo nível dos nossos olhos, mas vemos a casa abaixo dessa linha. E quanto mais alto estivermos mais abaixo da linha do horizonte as figuras aparecerão.

Neste caso, a casa está acima da linha do horizonte. Temos uma visão dela de baixo para cima. Observe que a linha do horizonte sempre coincide com o nível dos olhos do observador. Para que você não tenha dúvidas sobre como determinar essa linha imaginária e utilizá-la, coloque diante dos olhos um lápis na posição horizontal e a encontrará olhando para frente.

Existem outras maneiras de utilizar as muitas regras de perspectiva. Espero que você adquira obras especializadas no assunto, estude e pratique bastante. Faça esboços simplificados dos temas que escolher desenhar e tente utilizar o que aprendeu até agora. A partir deste ponto, passaremos a abordar o desenho da paisagem e dos elementos da natureza.

Composição no desenho de paisagem

Eu começo desenhando um retângulo que será meu "plano pictórico", ou seja, o "lugar" onde vou fazer o desenho. Neste caso, a paisagem será desenhada de imaginação. Logo a seguir, utilizarei a chamada "regra dos terços" para conseguir uma composição harmoniosa no desenho...

Para isso, dividirei o retângulo em nove partes iguais, e procurarei colocar nos pontos de intersecção das linhas divisórias, coisas importantes.

Com traços bem simplificados, realizo o esboço. Tudo bem linear, sem nenhum sombreamento, a princípio. Posso numerar os pontos de cima para baixo e da esquerda para a direita. Seria interessante colocar alguma coisa importante nos pontos "2" e "3". No ponto "2", penso que ficaria bom a luz do sol, de fim de tarde, sendo encoberto pela nuvem da direita e, abaixo, no ponto "3", a silhueta de uma pessoa olhando o cenário.

Observe que mesmo sendo bem pequeno, o desenho da pessoa que olha para as montanhas chama a atenção de quem olha. Isso porque está colocado num ponto estratégico de composição, que faz realçar naturalmente qualquer imagem desenhada ali.

5 Uma outra forma de conseguir uma boa composição é definir se o céu terá a prioridade no desenho, como na imagem abaixo, ou as figuras (árvores, montanhas, estradas etc.) como na imagem acima. Isso seria o mesmo que dizer se o céu ocuparia dois terços da imagem, ou se as figuras ocupariam.

Desenhando árvores

Começando com o desenho de árvores, o ideal é fazer um esboço bem rápido e simplificado, pensando na forma do tronco e no tipo de copa, além das outras características da árvore tais como tipo de folhagens etc.
Observar do natural é um dos melhores meios de aprendizado.

Pensando agora na copa dessa árvore, lembre-se de que as folhagens encobrem alguns galhos, aproximam-se em certos pontos do observador e distanciam-se em outros. Além disso, encobrem circularmente o tronco e os galhos. É importante notar que isso não conseguirá dar a idéia de tridimensionalidade ao desenho da copa. No desenho ao lado, procurei fazer uma numeração relacionando esses números às posições das folhagens no que diz respeito à proximidade e ao afastamento destas do observador. A regra é: quanto maior o número, mais distante.

Aqui, temos um exemplo de como utilizar as formas geométricas simples nos esboços dos desenhos de árvores e também da utilização dessas formas em diversos tipos de perspectiva. Treine bem isso até sentir-se capaz de fazê-las sem precisar muito utilizar esses esquemas

Os troncos das árvores variam muito, por isso é bom estudar com calma o tipo de árvore que está desenhando. Normalmente, troncos arredondados devem ser esboçados a partir de ovais — como na fig. 1, 2 e 3 — tanto nos troncos, como nos galhos.

Outros tipos de troncos são circulares, com a superfície mais achatada, e grandes rachaduras. Esses podem ser esquematizados como na fig. 3.

Na figura 4, temos um exemplo de um tronco bem arredondado (um coqueiro), com a utilização de ovais, que serão a base do esboço, sombreado e dos detalhes da textura.

fig. 1

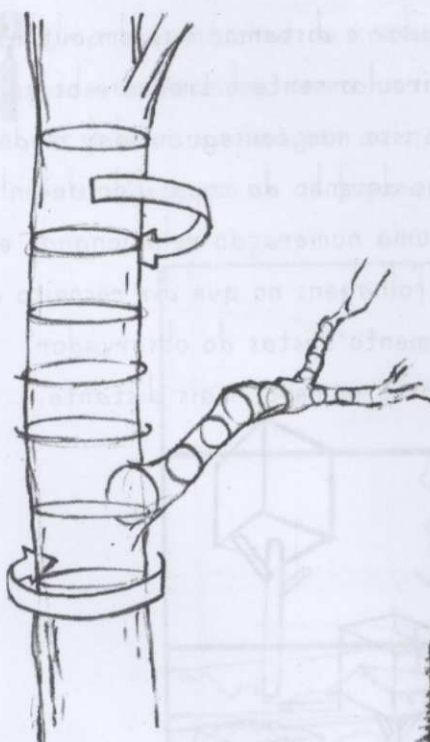



fig. 2

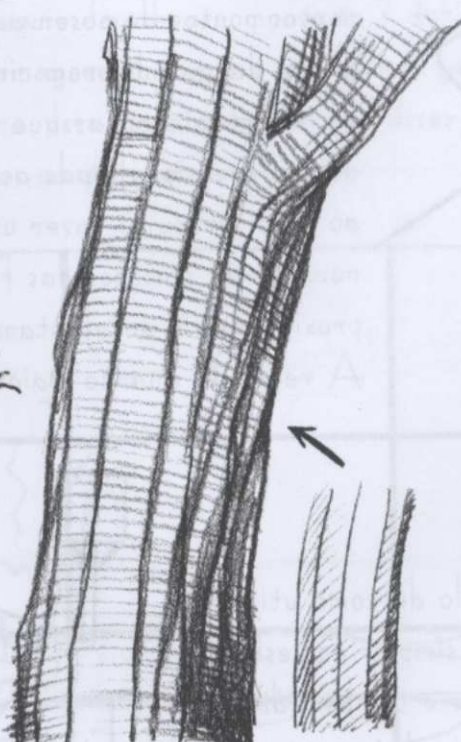



fig. 3

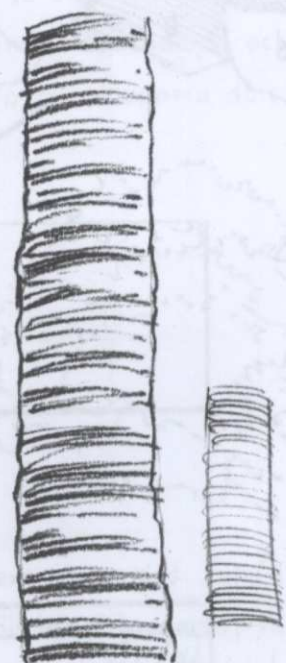



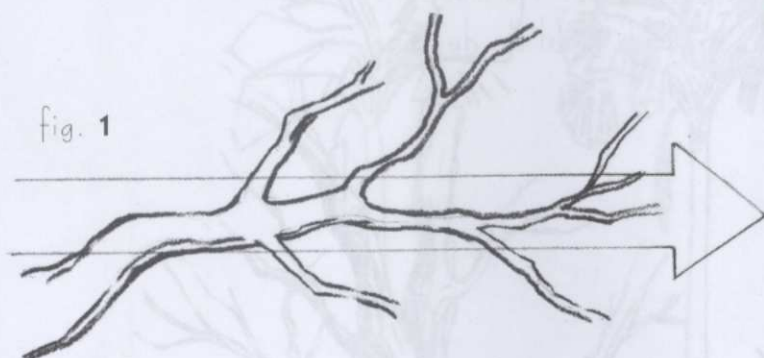
fig. 4

5 Quando for desenhar um tronco, ou galhos de árvores, cuidado para que não sigam uma linha reta, como na fig. 1. Utilizando setas negras e brancas, procurei mostrar nas fig. 2 e 3, como devem ser traçados os galhos para que dêem a idéia de que estão posicionados em várias direções. Procure fazer o mesmo com seus desenhos e conseguirá um aspecto bem mais natural no seu trabalho.

fig. 1

fig. 2

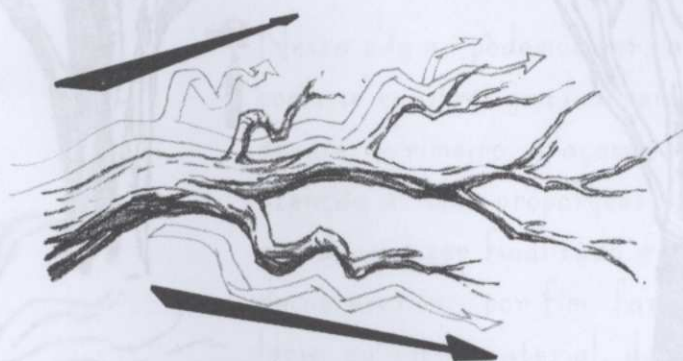
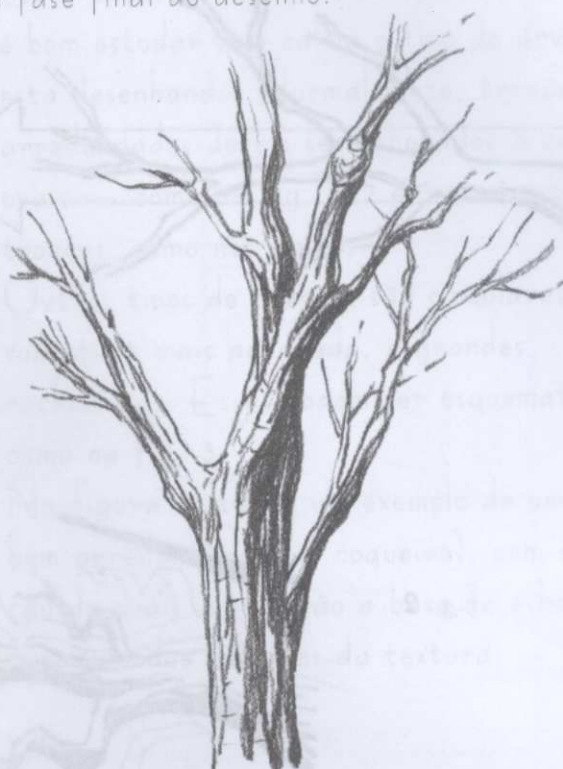
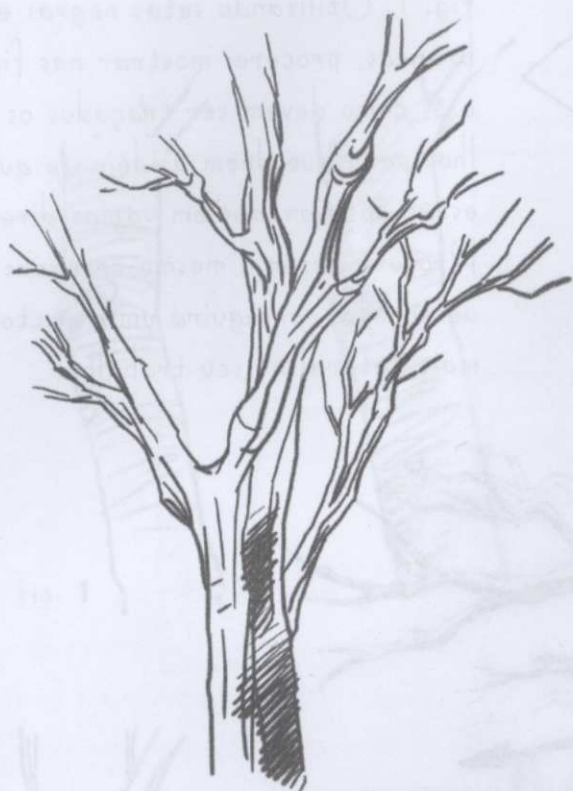
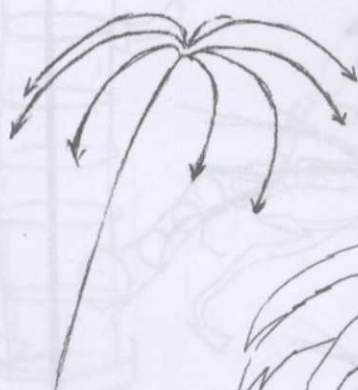
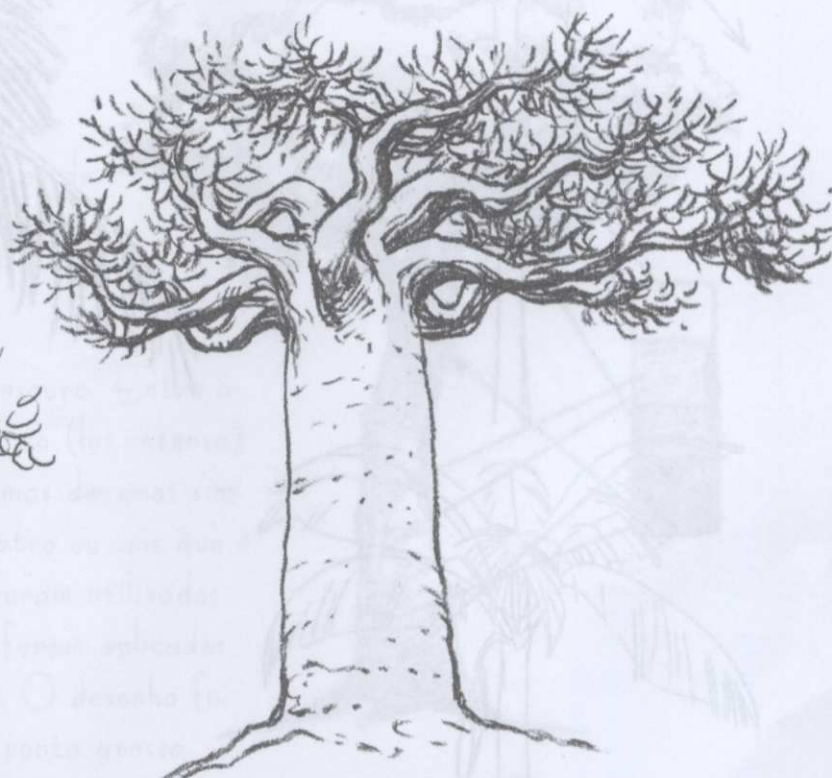
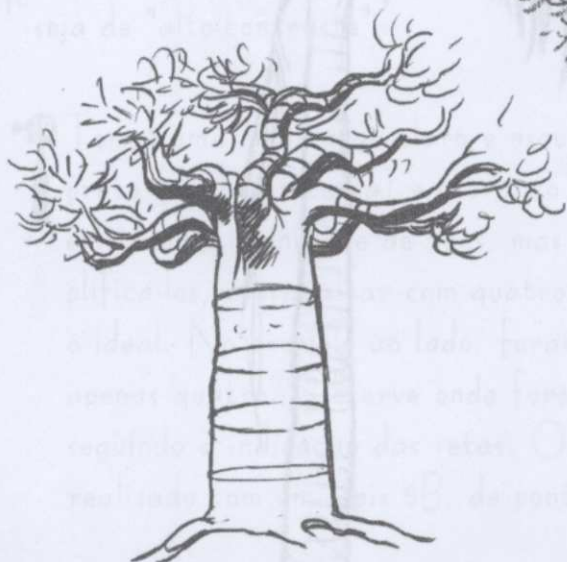
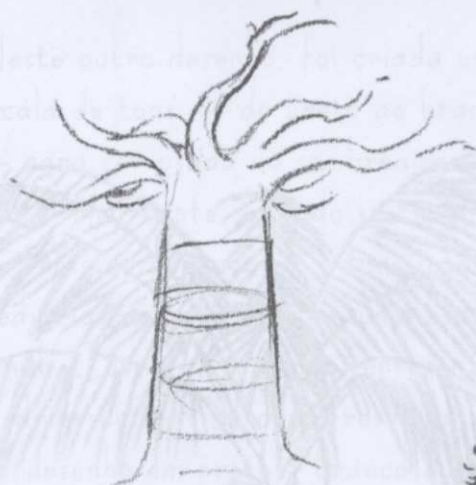
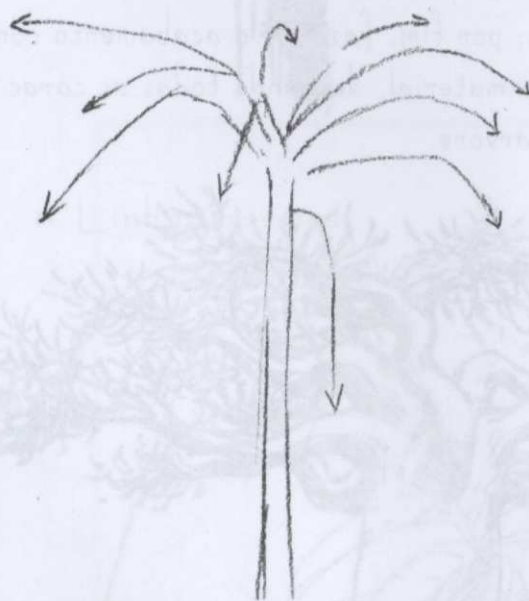
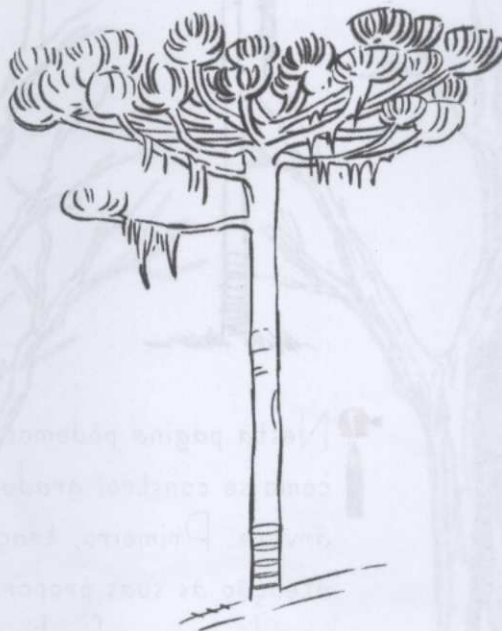
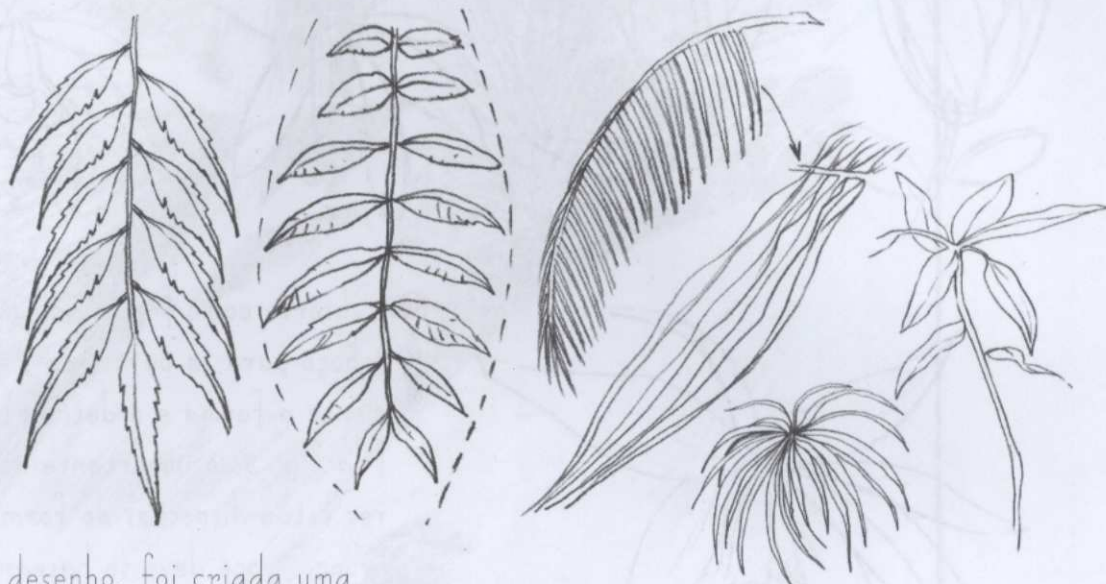
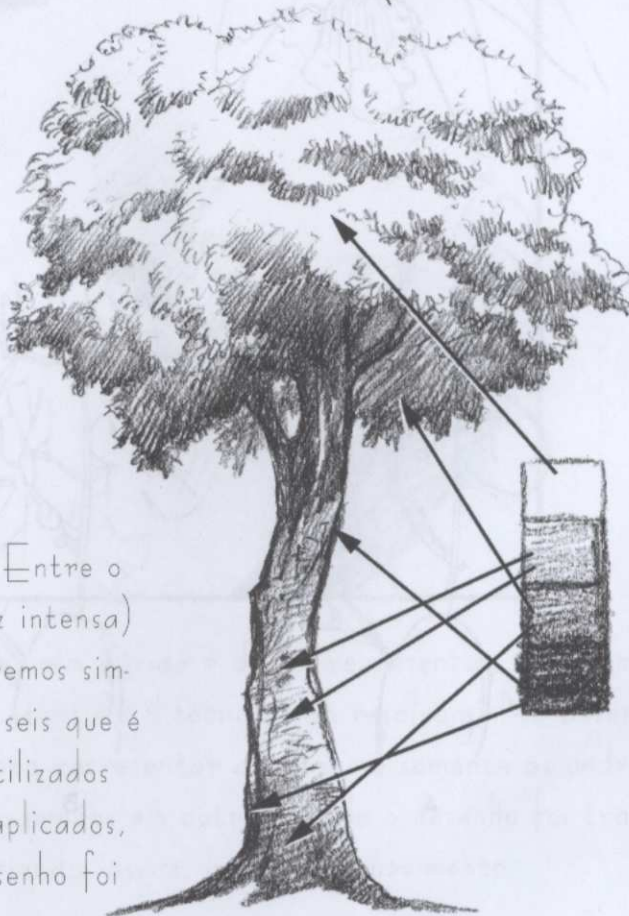
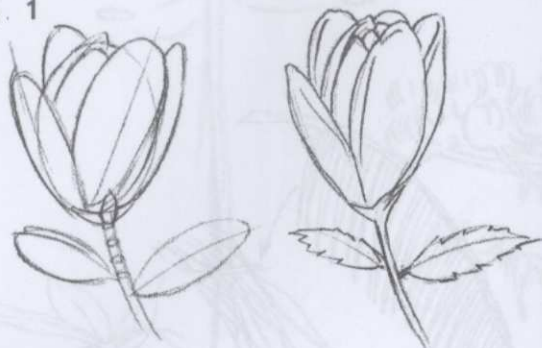
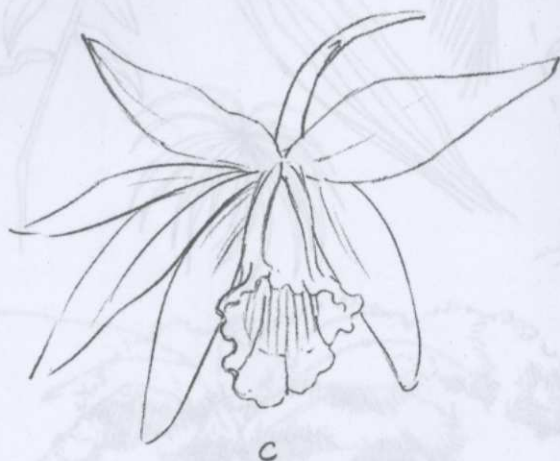
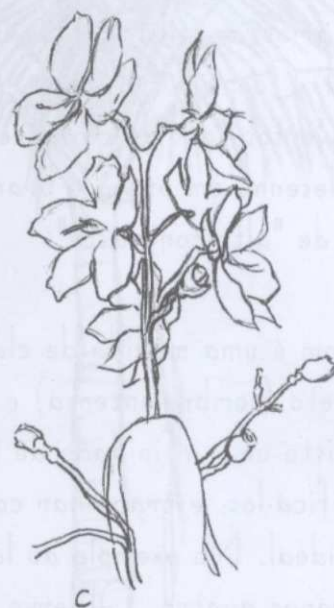
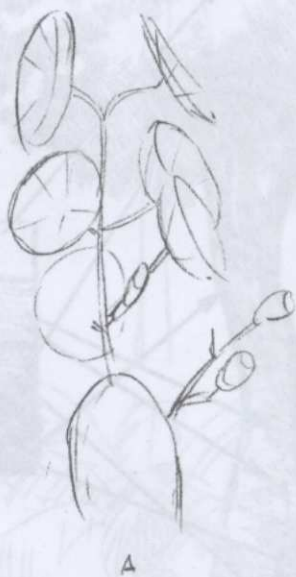



fig. 3

Nestas páginas temos alguns tipos de árvores e o modo como foram esboçadas até chegar na fase final do desenho.

Seguindo esse mesmo esquema de trabalho, você conseguirá bons resultados.

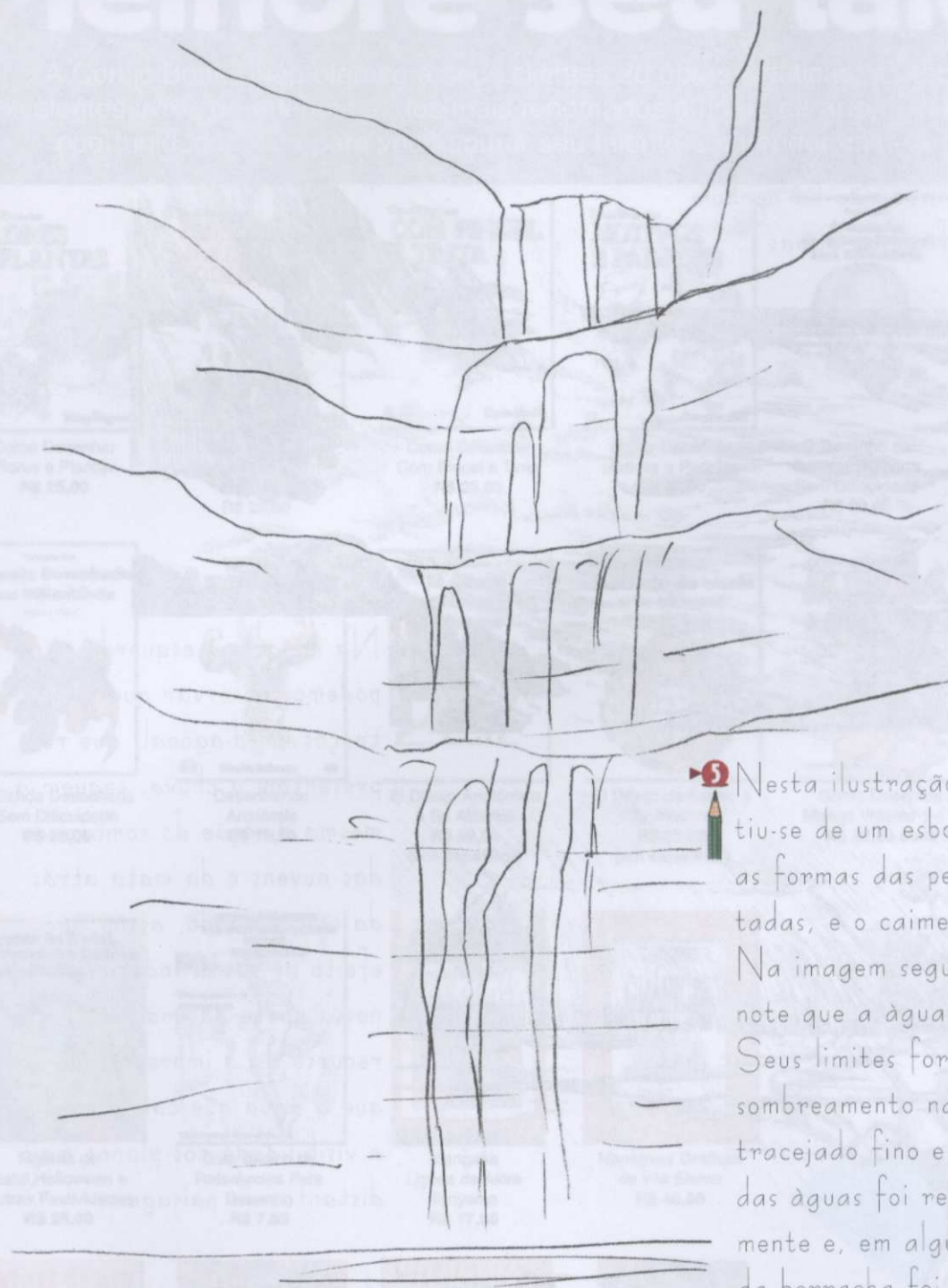
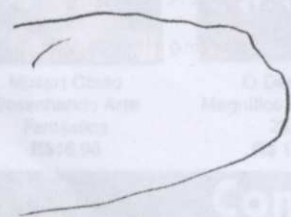
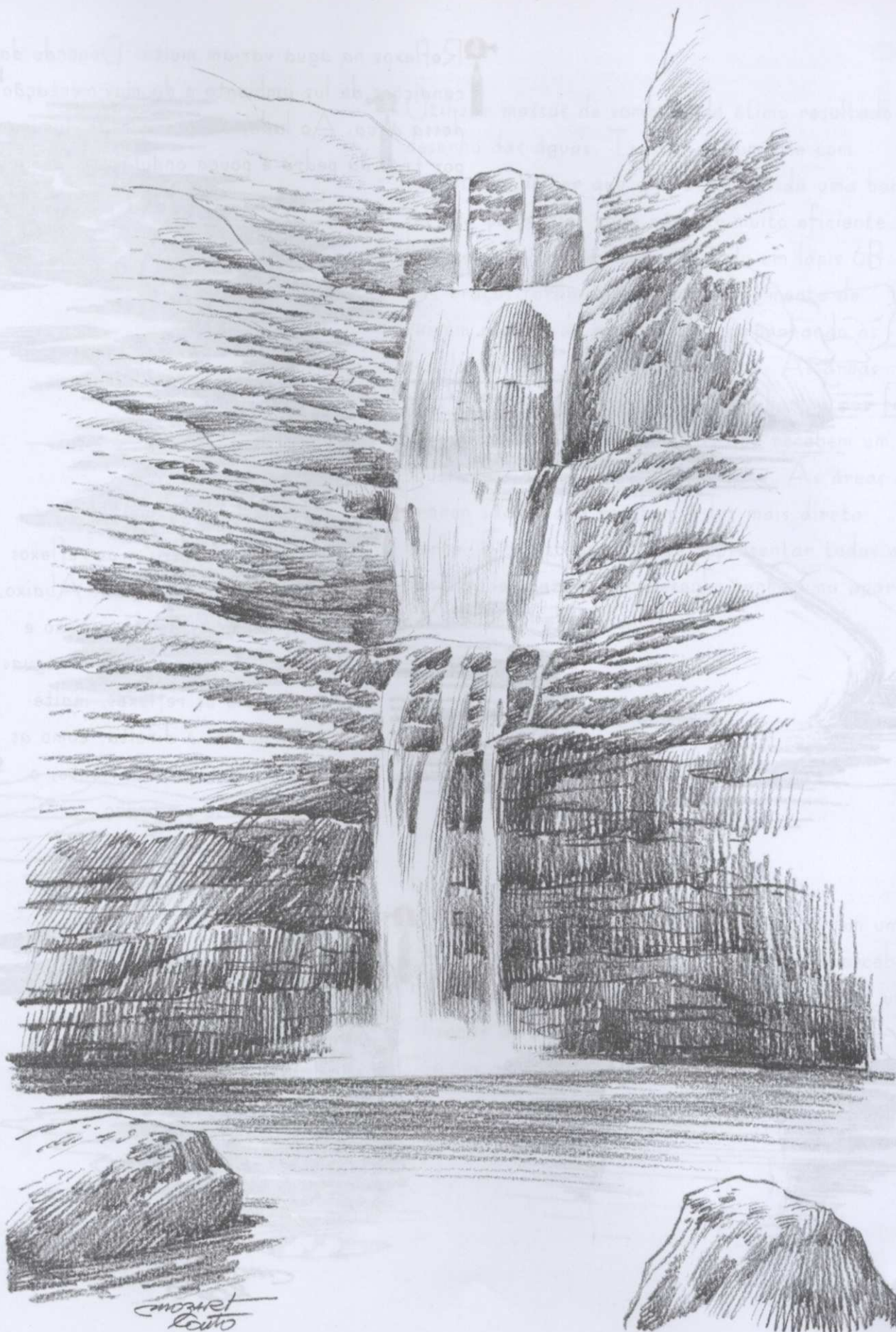
Nesta página podemos ver, através desses exemplos, como se constrói gradualmente o desenho de uma árvore. Primeiro, traçamos sua forma básica, dando atenção às suas proporções; em seguida, decidimos o que deverá ser finalizado e retiramos detalhes desnecessários; por fim, fazemos o acabamento com lápis, ou outro material, definindo todas as características da árvore.

8 É imprescindível que você estude e conheça as diferentes formas de folhagens dos vegetais para desenhá-las corretamente. Nesta página, apresentamos alguns exemplos do quanto podem se diferenciar e de como é preciso ater-se às pequenas diferenças entre elas.

9 Neste outro desenho, foi criada uma escala de tons — do preto ao branco — para ser usada no sombreamento. É muito importante, quando se trabalha com massas de sombras e tons intermediários, a utilização de uma escala tonal. Com ela, podemos representar os diversos tons de cinza resultantes de um desenho em preto e branco que não seja de "alto-contraste".

10 Tom é uma medida de claro e escuro. Entre o preto (sombra intensa) e o branco (luz intensa) existe uma infinidade de tons, mas devemos simplificá-los, e trabalhar com quatro ou seis que é o ideal. No exemplo ao lado, foram utilizados apenas quatro. Observe onde foram aplicados, seguindo a indicação das setas. O desenho foi realizado com um lápis 5B, de ponta grossa.

Construindo imagens de flores

Observe como foram utilizadas ovais no esboço para, a partir daí, elaborar, gradualmente a forma e o detalhes nas figs. 1 e 2. Na fig. 3, é importante notar como as flores estão dispostas de forma variada, e, no esboço, você deve se basear nisso e no conhecimento da perspectiva para que seu desenho seja fiel e represente a variedade constante na natureza.

Águas

Fluidez, transparência, reflexos..., sim, sem dúvida é difícil representar graficamente as águas. Mas nada que a observação atenta e a técnica não resolvam. No desenho acima, o branco do papel é utilizado para representar as águas e somente as pedras foram detalhadas em certos pontos e sugeridos em outros. Todo o desenho foi trabalhado com traços paralelos em diagonal criando, assim, a idéia de movimento.

2 Aqui, temos uma representação do mar através de efeitos de luz e sombras feitos com tracejado e massas de sombra. Note que não há nenhum contorno para definir as águas...

3 Na imagem à esquerda, podemos observar que os traços em diagonal, que representam a chuva, seguem a mesma direção do sombreado das nuvens e da mata atrás da oca, criando, assim, um efeito de certa indefinição nessa parte da imagem. Esse recurso dá a impressão de que a água que cai, diminui a visibilidade nos planos mais distantes da paisagem.

4 Já neste desenho de uma poça d'água, duas coisas são importantes: a sombra da terra próxima da água e o sombreado com traços verticais que representam o brilho e os reflexos da luz na água.

Nesta ilustração, como sempre, partiu-se de um esboço simplificado onde as formas das pedras foram delimitadas, e o caimento da água definido. Na imagem seguinte, na finalização, note que a água não foi contornada. Seus limites foram definidos pelo sombreamento nas pedras. Com um tracejado fino e suave, o caimento das águas foi representado graficamente e, em alguns pontos, com uso da borracha foi conseguido o efeito de suavidade desejado. Observe também a aplicação da variedade de tons de cinza que tornam o desenho harmonioso e agradável de ser visto.

mozart couto

6 Reflexos na água variam muito. Depende das condições de luz ambiente e da movimentação dessa água. Ao lado, um exemplo de iluminação por trás da pedra e pouca ondulação da água.

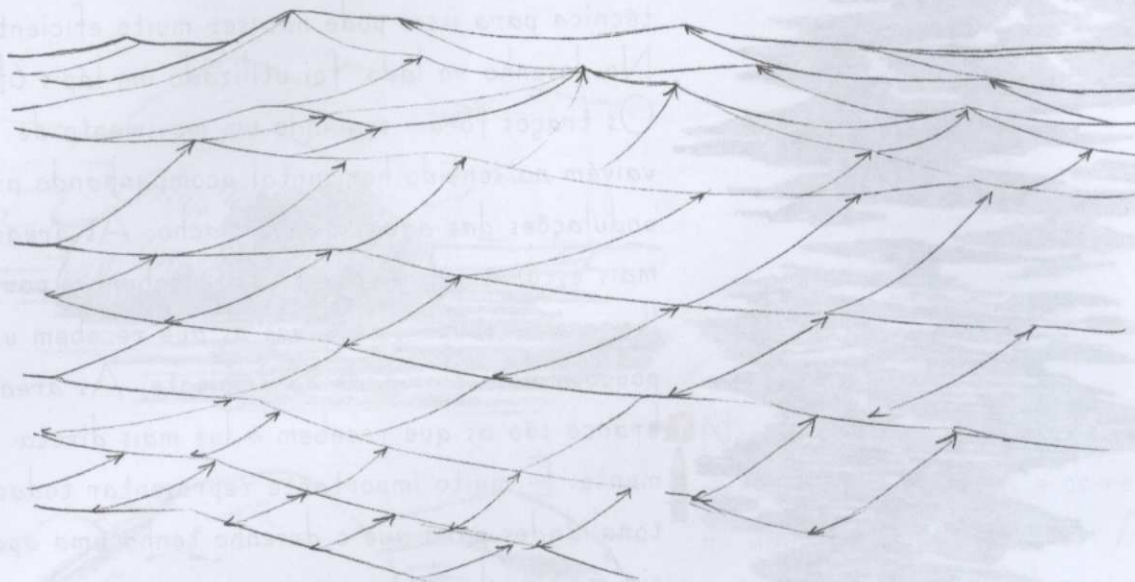
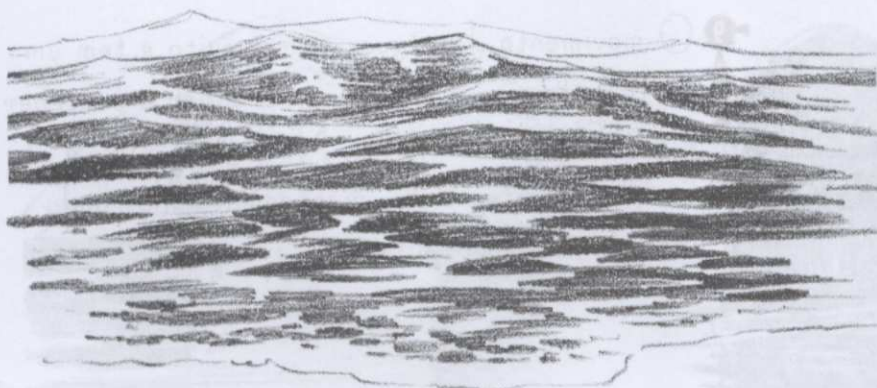
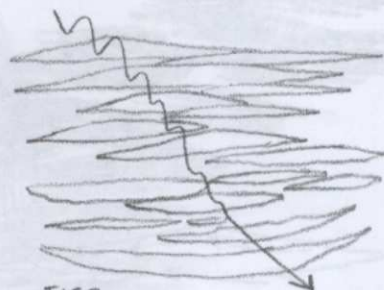
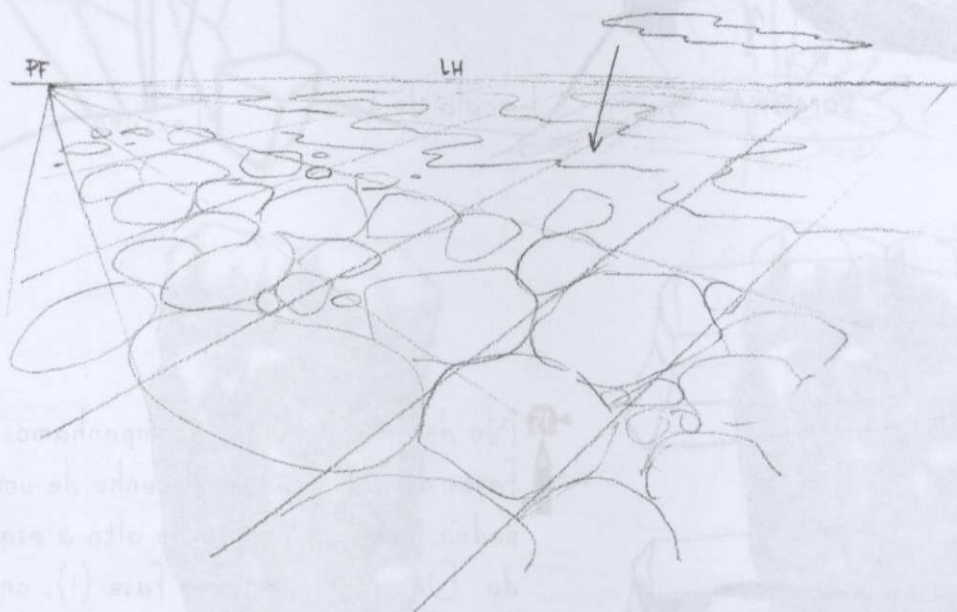
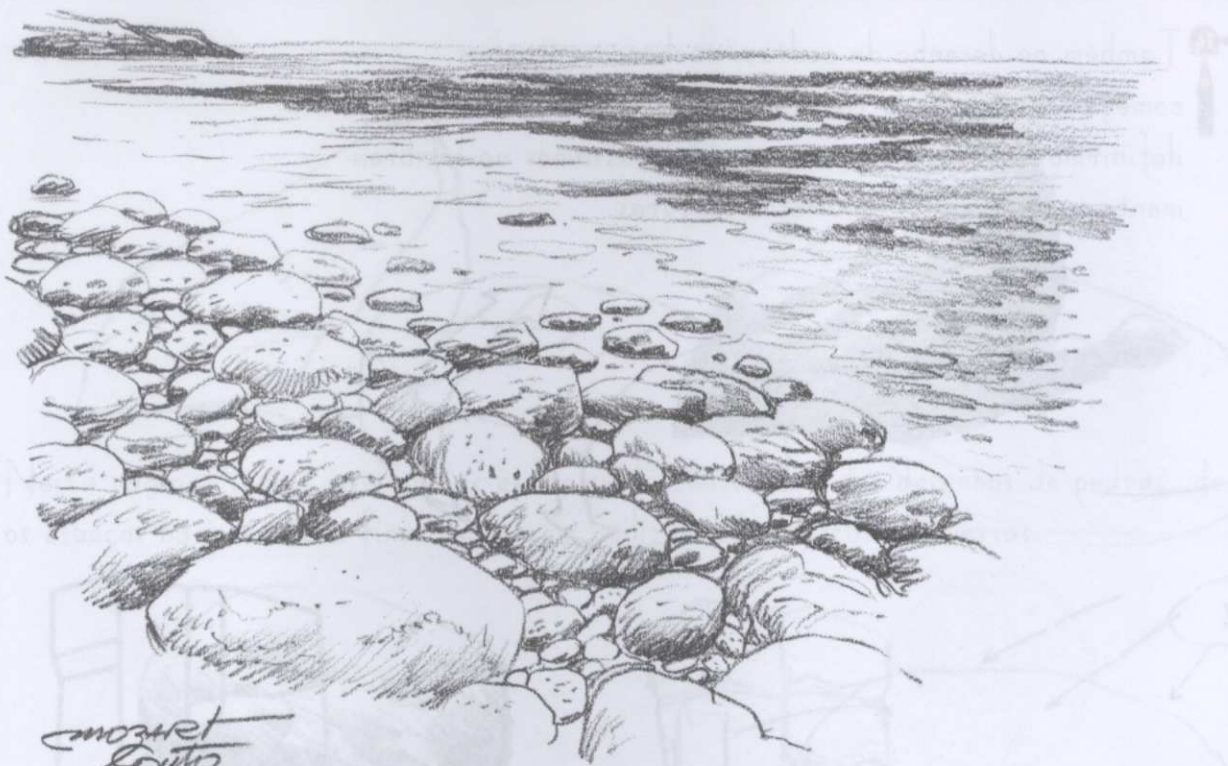
7 Nesta imagem, a luz incide diretamente sobre as pedras e os reflexos na água ficam mais nítidos. Abaixo, mais dois exemplos de iluminação e reflexos, sendo que em um, as águas estão calmas e os reflexos, inalterados; no outro, à direita, como as águas têm um certo movimento, o reflexo altera-se um pouco.

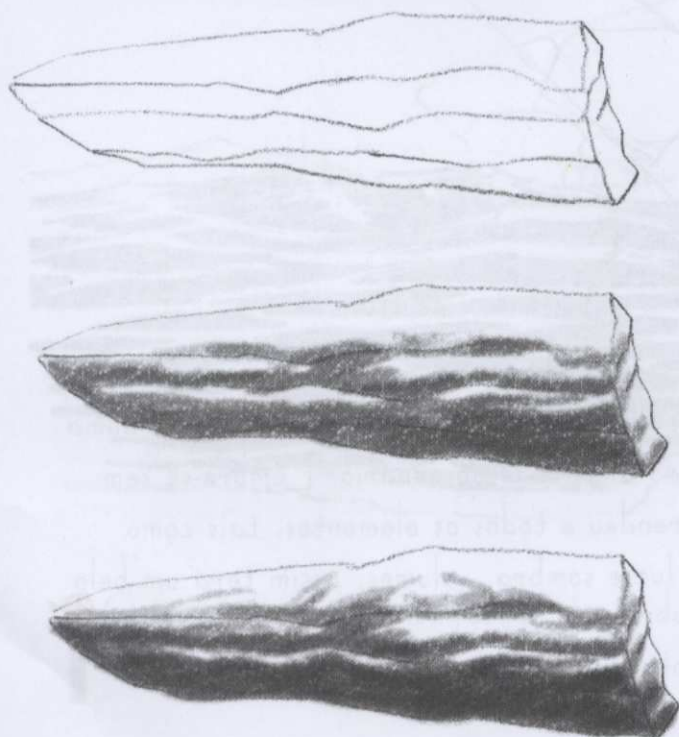
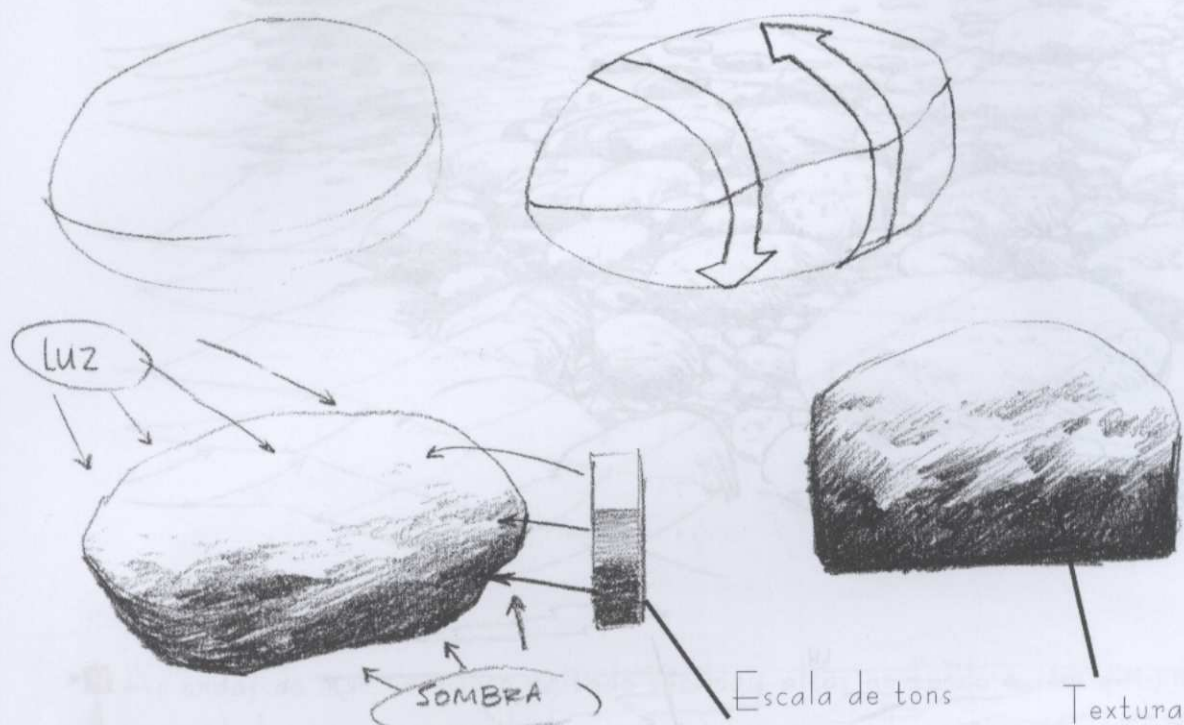
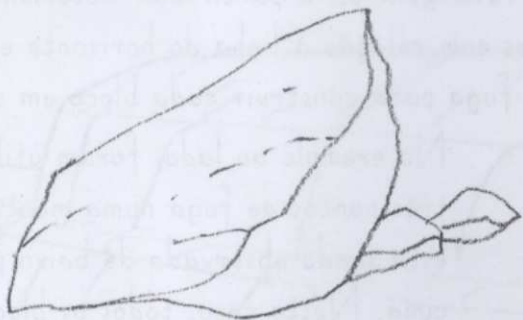
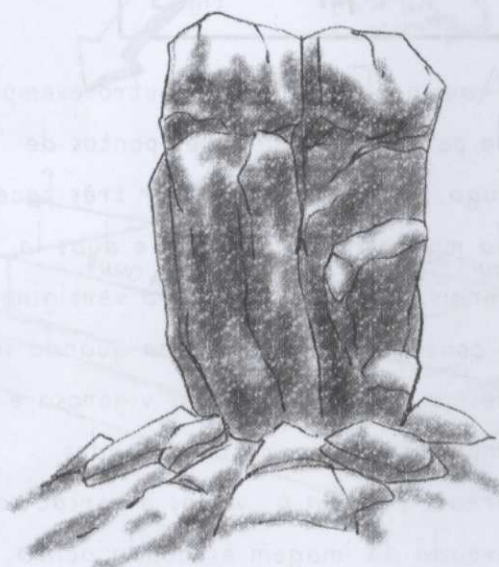
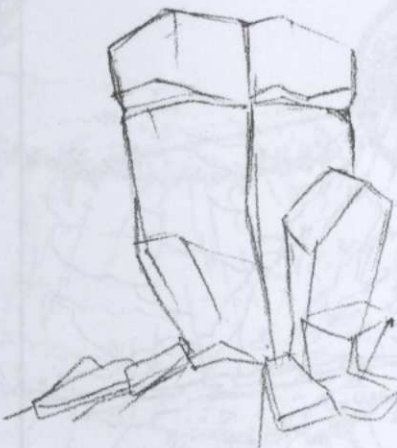
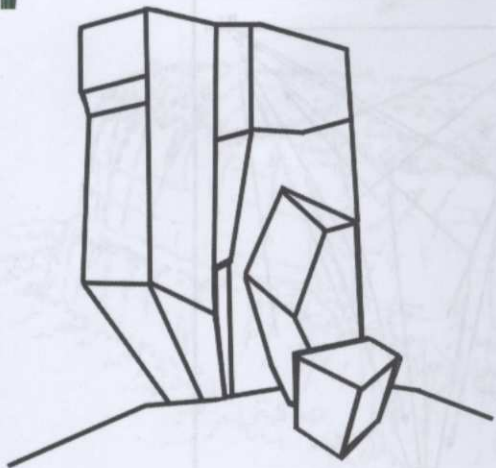
fig. **1**

8 Utilizar massas de sombras dá ótimo resultado no desenho das águas. Trabalhar somente com traços, a não ser que seja desenvolvida uma boa técnica para isso, pode não ser muito eficiente. No desenho ao lado, foi utilizado um lápis 6B. Os traços foram seguindo um movimento de vaivém no sentido horizontal acompanhando as ondulações das águas de um riacho. As áreas mais escuras são as que ficam encobertas por folhagens, e as menos escuras as que recebem um pouco mais a claridade do ambiente. As áreas de branco são as que recebem a luz mais diretamente. É muito importante representar todas as tonalidades para que o desenho tenha uma aparência mais real e harmoniosa.

fig. **2**

9 O movimento das águas varia muito e tem um certo "ritmo" que é preciso aprender a perceber e reproduzir no desenho. Na figura 2-C, a utilização de setas e um "mapeamento" das ondulações ajudam nos esboços.

10 Utilizando um esboço bem simples é mostrado aqui, mais uma vez, como a utilização das setas indicando o movimento das águas pode auxiliar na primeira fase do desenho.

11 As ondas do mar um pouco agitado são mais altas ao fundo e vêm diminuindo de intensidade até a praia. Na fig. 1 isso é representado esquematicamente numa visão lateral, e na fig. 2, numa visão mais frontal.

12 O importante é que as formas das ondas não sejam repetitivas. Para se obter resultados mais naturais, é preciso variar "caoticamente" as formas.

13 Nesta página, temos o desenho do mar com ondas que chegam até as pedras numa perspectiva levemente distorcida sugerindo amplitude no cenário. Lembre-se sempre de aplicar as várias técnicas que aprendeu e todos os elementos, tais como composição, perspectiva, escala de tons, luz e sombra, volumes, assim terá um belo e harmonioso desenho de paisagem.

Também no desenho de pedras, rochas, montanhas, começamos utilizando formas geométricas simples para definirmos as formas e, em seguida, passamos ao sombreamento que define os volumes e texturas.

No desenho ao lado, acompanhamos três fases de definição do desenho de uma pedra, com iluminação do alto à esquerda. Depois da primeira fase (1), onde a forma foi definida, a luz é aplicada a partir de tons médios (2) e finalmente, as sombras são aplicadas (3). A textura foi conseguida com um lápis de ponta grossa e grafite macio, tipo 4B, num papel de grão fino, colocado sobre uma superfície áspera.

16 Nesta página, temos mais alguns exemplos de construção dos desenhos de pedras, desde os esboços básicos até a finalização com utilização de texturas diversas.

17 Foi utilizada uma barra de grafite puro, bem larga, um papel de grão fino sobre superfície áspera.

18 Ao desenhar montanhas, utilize as mesmas regras de perspectiva. Imagine as montanhas como grandes blocos retangulares; a partir daí, determine suas posições com relação à linha do horizonte e crie pontos de fuga para construir cada bloco em separado.

No exemplo ao lado, foram utilizados três pontos de fuga numa montanha que está sendo observada de baixo para cima. Neste caso, todos os blocos seguem os mesmos pontos de fuga...

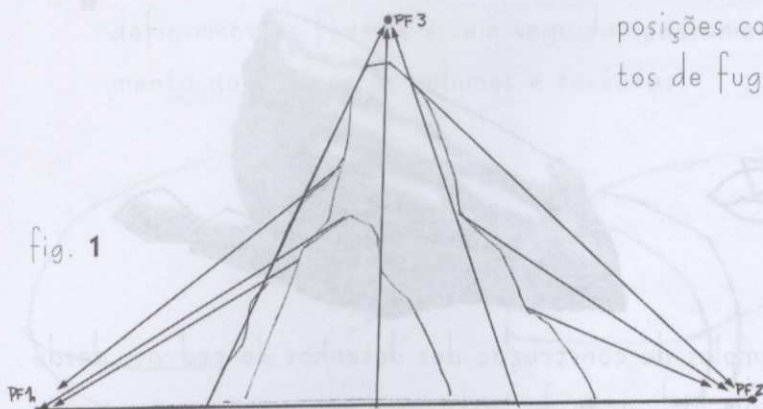
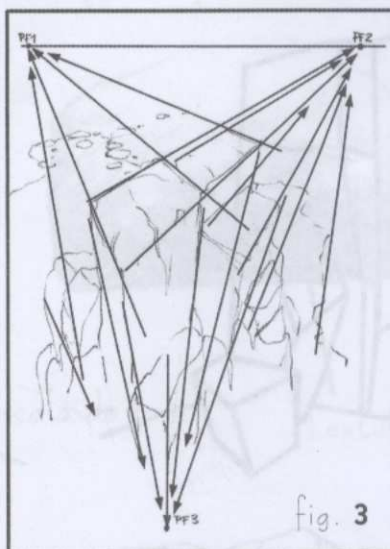
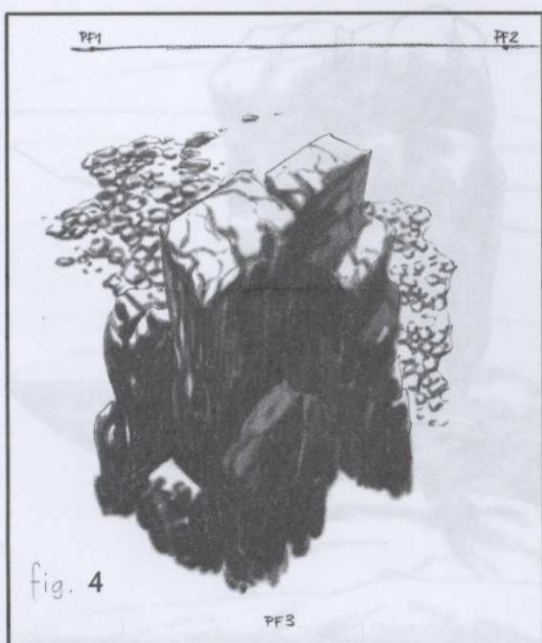
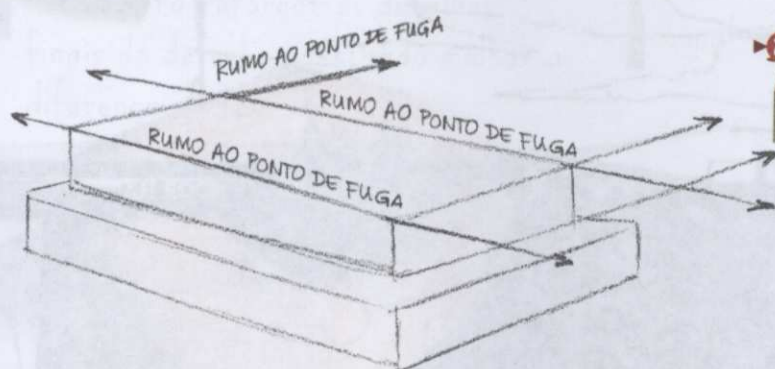
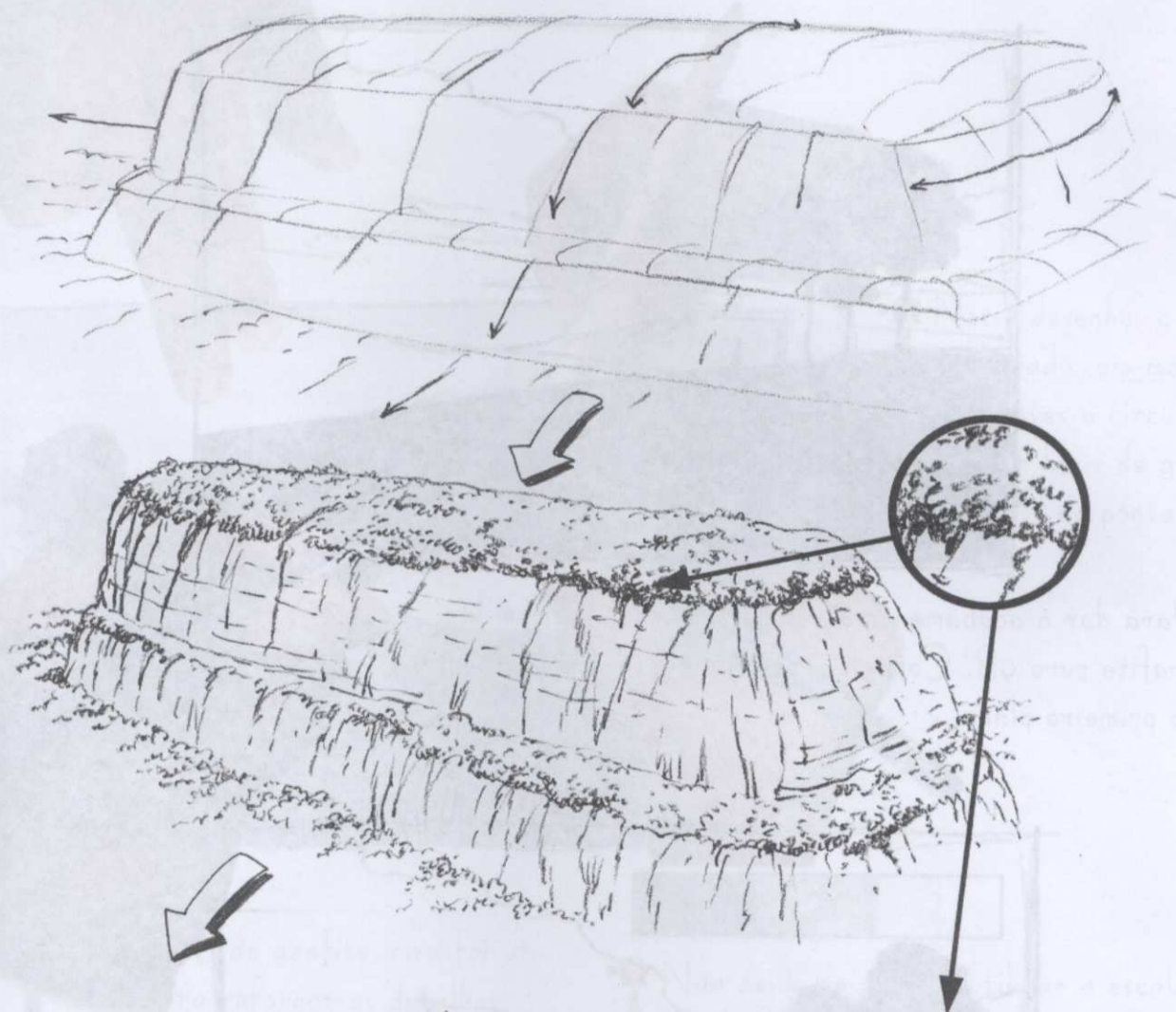
PF 3

PF1 PF2

fig. **1**

fig. **2**

fig. **3**

fig. **4**

19 Aqui na Fig.3, temos outro exemplo de perspectiva com três pontos de fuga, que nos permite ver três faces da montanha: a superior e duas laterais. A idéia de altura vertiginosa é conseguida e serve para quando se deseja uma imagem mais vigorosa e impactante que mostre grandes áreas. Na fig.4 vemos a versão sombreada da imagem esboçada acima, com o uso de texturas adequadas.

20 Através do auxílio de setas, tentamos mostrar aqui como é importante definir as formas do que vamos desenhar, dentro da perspectiva para que o resultado seja o melhor possível, o mais real.

21 Alguns detalhes devem ser apenas sugeridos através de toques de sombras, fazendo assim com que se tenha automaticamente a idéia do todo que se quer representar. Veja como a vegetação aqui foi desenhada apenas através desses "toques" que sugerem a sombra das mesmas na rocha.

Sombreado

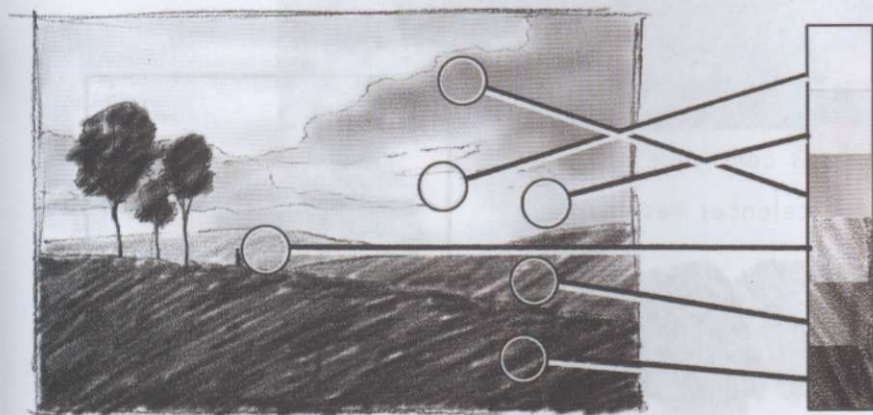
Para dar o acabamento a esse desenho, utilizei um lápis grafite puro 9B. Com ele, consegui tons escuros intensos no primeiro plano...

Com um lápis 6B, sombreei as montanhas do segundo plano, um pouco mais claras que a do primeiro, e assim por diante com relação às outras figuras, clareando cada vez mais. Isso é também uma forma de perspectiva, chamada perspectiva atmosférica.

3 O céu deve ser sombreado com suavidade, e depois esfumado com o próprio dedo ou com o esfuminho para efeitos suaves e variados.

4 Nesse desenho, o céu foi sombreado, em movimentos suaves e circulares, com um lápis de grafite puro 6B de ponta grossa.

5 O lápis 9B de grafite puro foi utilizado para reforçar os detalhes finais do desenho acertando melhor a diferença de tons.

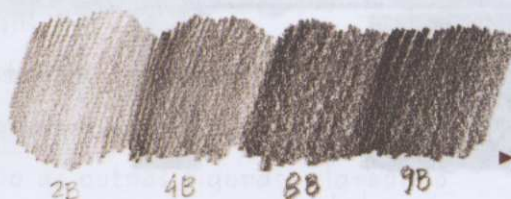
6 Não deixe de criar e utilizar a escala tonal seguindo-a cuidadosamente.

8 Nesta imagem você pode ver com mais detalhes os tons da escala aplicados no desenho da paisagem. Observe como é importante esses recursos da variação tonal.

7 Neste desenho, foi utilizado um papel de grão médio para que as texturas ficassem mais evidenciadas.

9 Na medida do possível, explore materiais de desenho. Os lápis graduados oferecem muita possibilidade. Ao lado, vemos amostras de alguns diferentes graus de dureza desses lápis e abaixo um exemplo do resultado de sua utilização juntamente com um lápis de grafite puro 6B.

Koh-I-Nor 1900

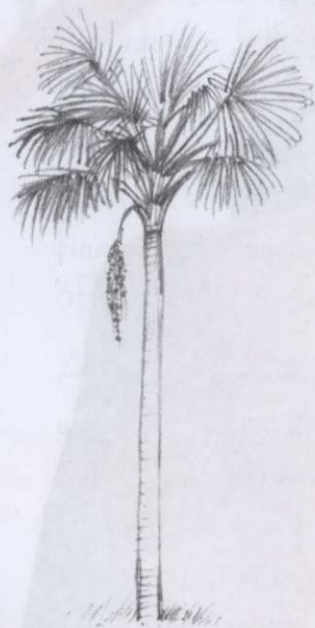
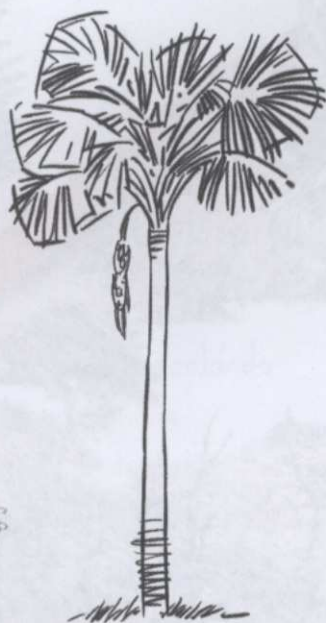
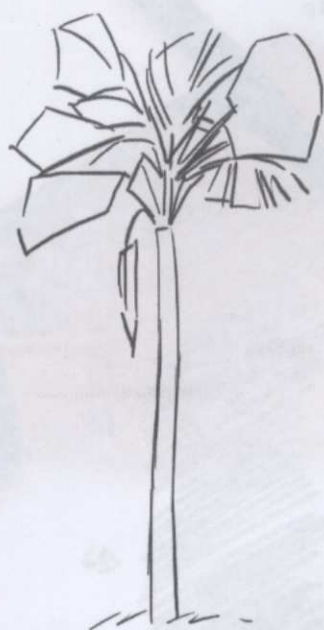
10 O desenho foi realizado intercalando-se lápis 2B no esboço geral; no traçado das folhagens, e de parte do tronco; um outro, 4B em traçados e leves sombreados e texturas no tronco da árvore e, finalmente, um lápis de grafite puro 6B — com a ponta afilada — para alguns tons mais fortes.

Abaixo, uma amostra dos tons obtidos com lápis grafite puro. Esse tipo de lápis apresenta excelentes resultados tanto para desenhos e traço, como para sombreados diversos.

Grafite puro Progresso 8911

11 Acima um sombreado com lápis grafite integral o resultado de um esfumado com o dedo.

12 Esta imagem foi toda elaborada, do esboço ao acabamento final, com lápis graduados 2B, 4B, 6B, 9B. Para sombreamentos de áreas maiores, foi utilizado um lápis de grafite integral e uma barra de grafite 6B com 10 mm de diâmetro.

13 A utilização de vários tipos de lápis facilita a realização das diferentes etapas do desenho desde o traçado inicial aos vários tipos de sombreados e texturas necessários para uma imagem harmoniosa e rica.

Memorizando

Utilize sempre as formas geométricas básicas para elaborar seus esboços. Aprenda a ver em todos os objetos, plantas e pessoas, essas formas como base para um esboço.
Acostume-se a identificar a linha imaginária do horizonte colocando um lápis diante dos olhos na posição horizontal sempre que estiver escolhendo um motivo para desenhar.
Não deixe que seus desenhos fiquem com aparência bidimensional. Estude bem perspectiva e escorço e aplique-os.
A composição é um ponto importantíssimo nos desenhos. Não descuide dela. A regra dos terços é um modo menos complicado de se conseguir dominar uma boa composição.
No acabamento de seus desenhos, utilize sempre uma escala tonal como referência. Os tons da escala são como as cores numa paleta de pintura.
Estude bem as águas, seu movimento, sua transparência, fluidez e procure representar isso graficamente de modo convincente.
Prefira trabalhar com massas de tons do que traços quando estiver desenhando água.
Explore diversas fontes de texturas e aplique-as nos desenhos. Com a prática, conseguirá criá-las por você mesmo através de hachuras e sombreados.
Neste volume, utilizei lápis graduados Toison D'or 1900 e graduados 1500; Minas 6B, 5mm num porta minas (5340); lápis de grafite integral Progresso em várias graduações e uma barra de grafite integral 10mm; todos da marca Koh-I-Noor.

www.escala.com.br

PRESIDENTE: Hercílio de Lourenzi
VICE-PRESIDENTE: Mário Florêncio Cuesta
DIRETORA ADM. FINANCEIRA: Zenaide A. C. Crepaldi
DIRETOR EDITORIAL: Ruy Pereira
ASSESSOR ESPECIAL DA DIRETORIA:
Paulo Afonso de Oliveira

Curso Completo de DESENHO

Editora Escala
Av. Profª Ida Kolb, 551 - Casa Verde
CEP 02518-000 - São Paulo/SP
Tel.: (11) 3855-2100
Fax: (11) 3855-2131
Caixa Postal: 16.381 - CEP 02599-970 - São Paulo/SP

EDITORIAL
GERENTE: Sandro Aloisio
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e
Denise Silva Rocha Costa
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e
Cristiane Amaral dos Santos
GERENTE DE MARKETING: Ana Kekligian
GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA:
Otto Schimidt Junior
PUBLICIDADE
(publicidade@escala.com.br)
Paulo Afonso de Oliveira, Dorival Seta, Luiz Umberto Betioli,
Magno Barretto,
Priscila Vanessa, Ritha Corrêa e
Silvana Pereira da Silva (tráfego)
REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
BAHIA: Carlos Augusto Chetto,
canalccr@terra.com.br - (71) 358-7010
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi,
rogeriocucchi@terra.com.br - (51) 3268-0374
CURITIBA: Helenara Rocha,
helenara@grpmidia.com.br - (41) 3023-8238

COMUNICAÇÃO
Marco Barone
VENDAS DIRETAS
Anne Vilar
ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos
CENTRAL DE ATENDIMENTO
BRASIL: (11) 3855-1000
(atendimento@escala.com.br)
NÚMEROS AVULSOS E ESPECIAIS
(numerosavulsos@escala.com.br)

Número 03, ISSN 85-7556-697-0 - Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 (21) 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor (11) 3855-1000 ou pelo site www.escala.com.br ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à

PROJETO E REALIZAÇÃO

Diretores: Carlos Mann, Franco de Rosa
Editor: Franco de Rosa
Redação: Franco de Rosa e
Mozart Couto
Desenhos: Mozart Couto
Projeto Gráfico: Usina de Artes
Diagramação: Ed Peixoto
Digitalização de Imagens: Evandro Toquette (Supervisão), Marcia Omori, Marcio Aoki, Adriana Cheganças

VISITE NOSSO SITE:
www.operagraphica.com.br

APRESENTAÇÃO

Entre os grandes ilustradores e artistas de arte seqüencial (quadrinhos) brasileiros, poucos nomes despertam tanto respeito e admiração quanto **Mozart Couto**. Ele é conhecido internacionalmente como um dos maiores artistas contemporâneos de sua área.

É realmente honroso, para nós, publicar um **Curso Completo de Desenho** ministrado por um professor da qualidade de **Mozart Couto**, assim como, para os leitores, é um privilégio poder usufruir dos seus ensinamentos, temos toda a certeza.

Neste **Volume 3** (de uma série de 6) Mozart ensina como desenhar casarios e retratos, com estudos de perspectiva, aplicação de luz e o recurso do uso do carvão, um material essencial para o desenvolvimento das habilidades artísticas.

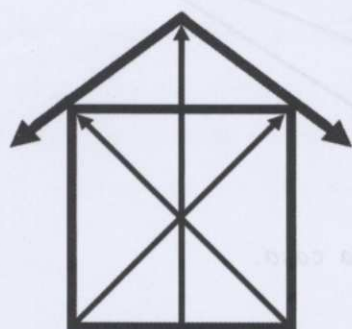
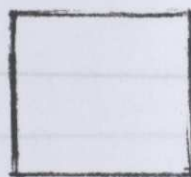
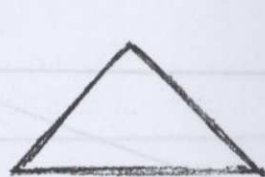
Tivemos neste Curso: **Volume 1 = Natureza Morta**, **Volume 2 = Paisagens**, e, no próximo número, o tema principal será a **Figura Humana**. Ao completar a coleção de 6 volumes, você, prezado leitor, será possuidor dos ensinamentos básicos e essenciais de um grande Mestre.

Os Editores

ÍNDICE

Casarios . . . . pág. 3
Casarios alinhados em perspectiva . . . . pág. 6
Divisões das figuras . . . . pág. 12
Telhados . . . . pág. 13
CADERNO DE EXERCÍCIOS . . . . pág. 19
Retratos - Desenhos da cabeça humana . . . . pág.. 35
Iluminação . . . . pág.. 41
Desenhando com carvão . . . . pág.. 46
Memorizando . . . . pág. 50

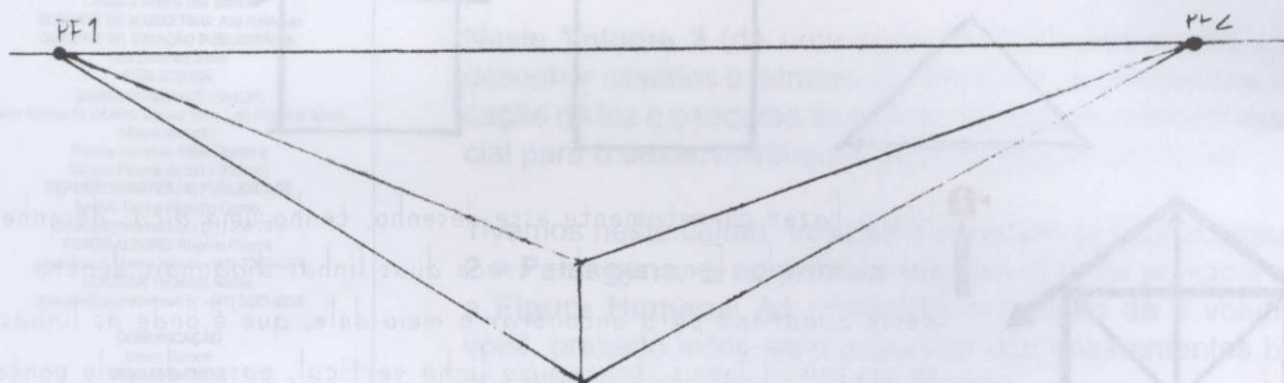
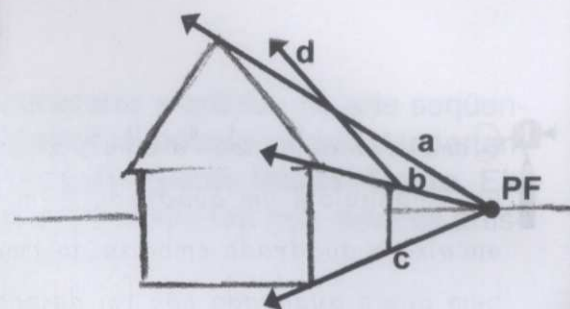
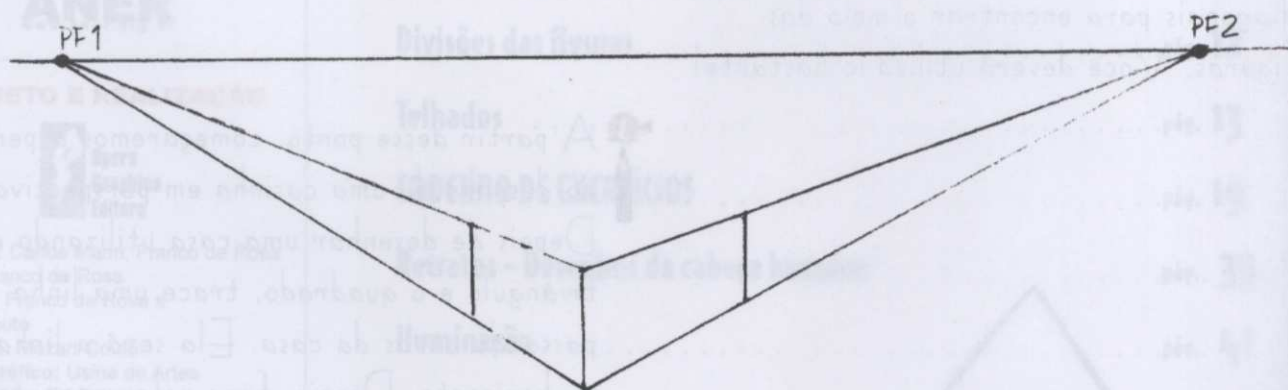
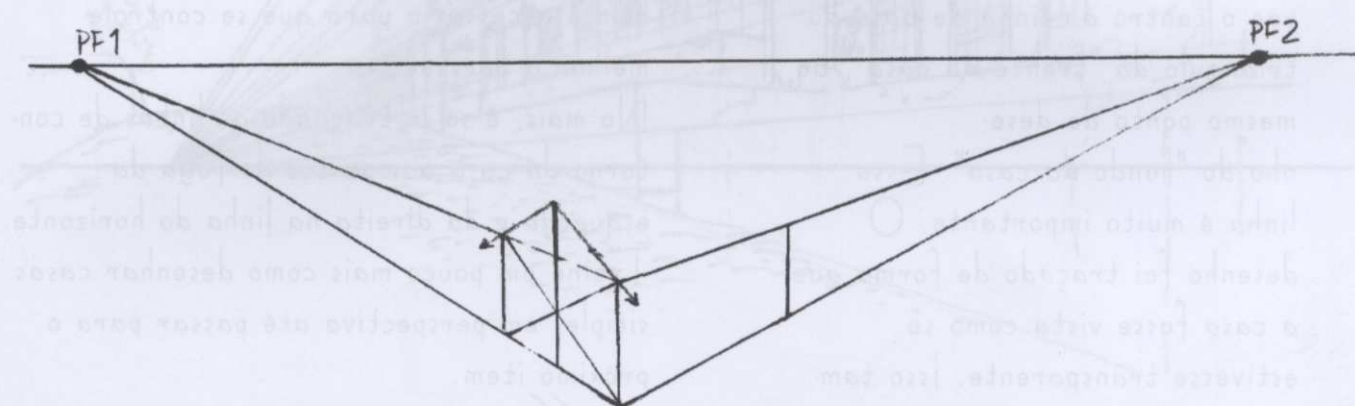
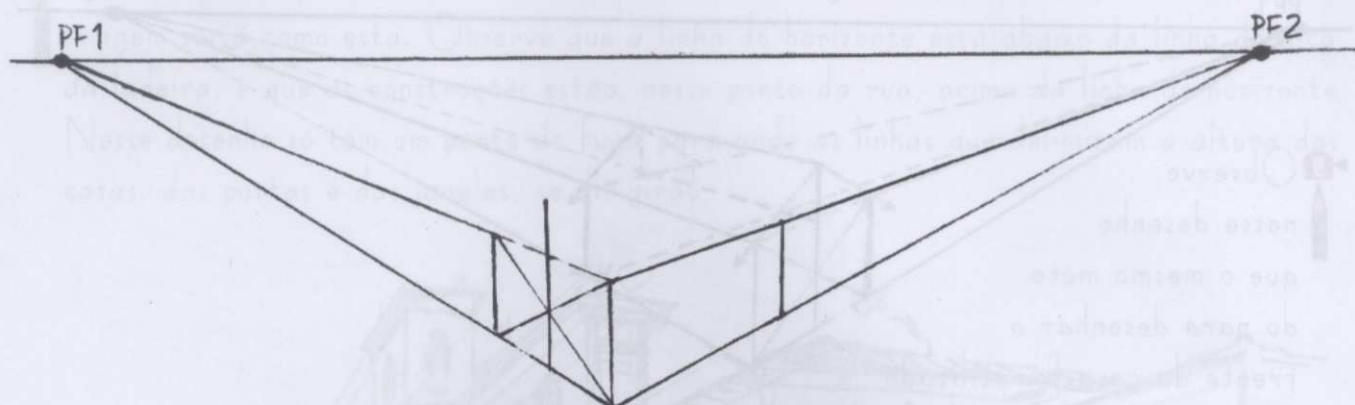
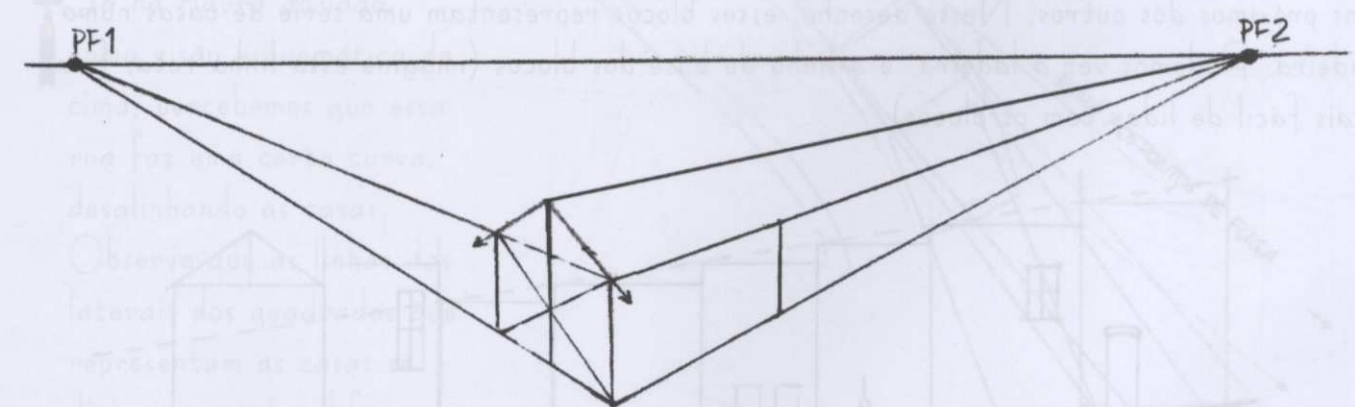
Casarios

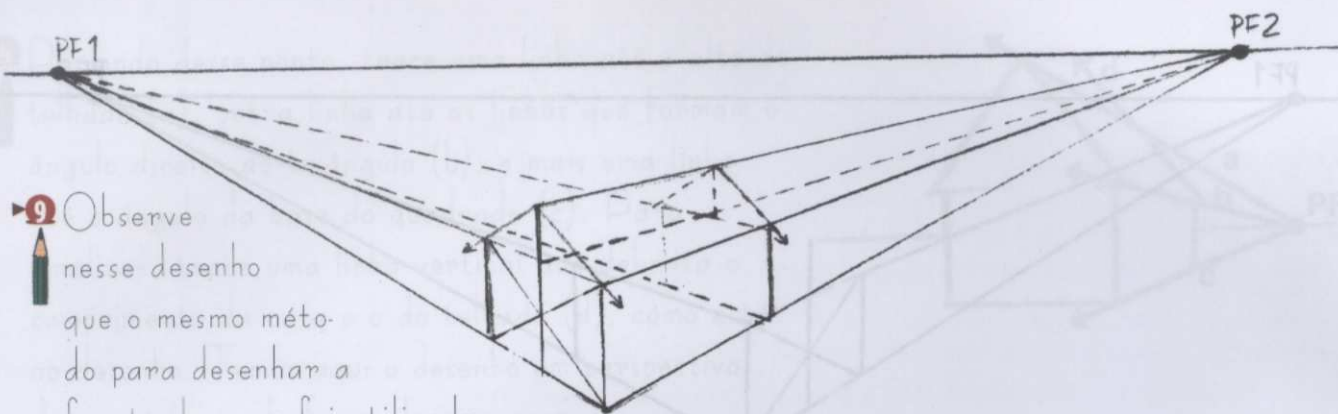
Comece desenhando "a olho", de preferência, um triângulo e um quadrado. Em seguida, encaixe o quadrado embaixo do triângulo. Note bem que o quadrado não foi desenhado abaixo da linha de base do triângulo, ele ultrapassou essa linha.

Para fazer corretamente esse desenho, tenho uma dica: desenhe um quadrado. Em seguida, trace duas linhas diagonais dentro desse quadrado para encontrar o meio dele, que é onde as linhas se cruzam. Depois, trace uma linha vertical, passando pelo ponto onde as diagonais se cruzaram, saindo do quadrado, na parte de cima. Partindo do ponto onde essa linha terminou, trace duas linhas, uma à direita e outra à esquerda, até os limites da linha horizontal da parte superior desse quadrado. Pronto.

Você pode utilizar esse método para desenhos de casas com telhado de duas águas, tanto de frente como em perspectiva.

Guarde bem esse método de traçar diagonais para encontrar o meio das figuras. Você deverá utilizá-lo bastante!

A partir desse ponto, começaremos a pensar no desenho de uma casinha em perspectiva. Depois de desenhar uma casa utilizando o triângulo e o quadrado, trace uma linha passando atrás da casa. Ela será a linha do horizonte. Depois, faça nela um ponto – o ponto de fuga.

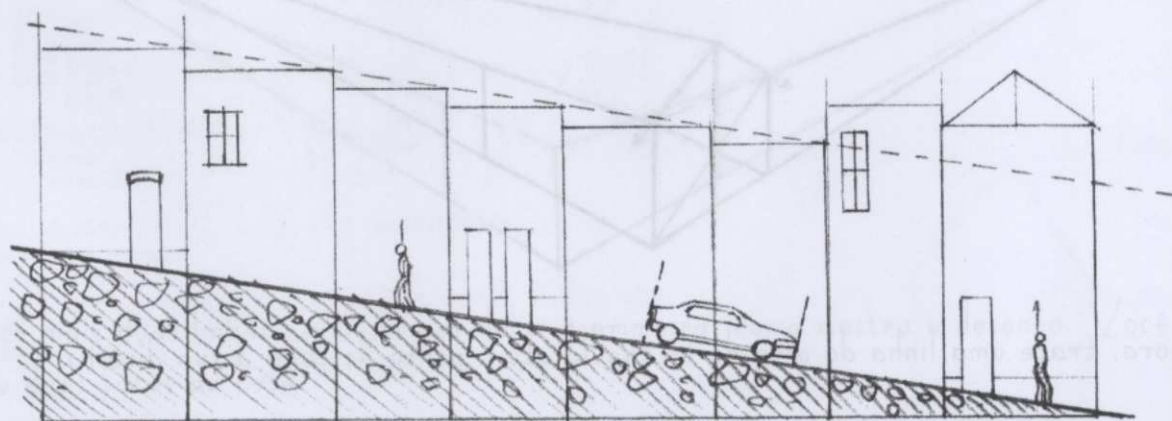
4 Partindo desse ponto, trace uma linha até o alto do telhado (a), outra linha até as linhas que formam o ângulo direito do triângulo (b), e mais uma linha até o ângulo da base do quadrado (c). Para finalizar, trace uma linha vertical que delimita o comprimento da casa e o do telhado (d), como está no desenho. Temos aqui o desenho em perspectiva, de um só ponto de fuga, de uma casa.

5 Comecemos agora a utilizar dois pontos de fuga para desenhar uma casa. Acompanhe, na seqüência das ilustrações, como é feito o processo.
Trace primeiro a linha do horizonte e marque dois pontos de fuga nesta linha. Faça-os o mais afastados que puder para que seu desenho não sofra muita distorção.
Em seguida, trace uma linha vertical um pouco abaixo da linha do horizonte e, com quatro linhas, una a parte superior e a inferior dessa linha aos pontos de fuga.

6 Trace mais duas linhas verticais paralelas à primeira, como mostra o desenho. Você construiu duas faces da casa.

7 Na face da sua esquerda, utilize o método de desenhar o triângulo sobre o quadrado como aprendeu na página 3.

8 Agora, trace uma linha do alto do triângulo até o ponto de fuga à sua direita.

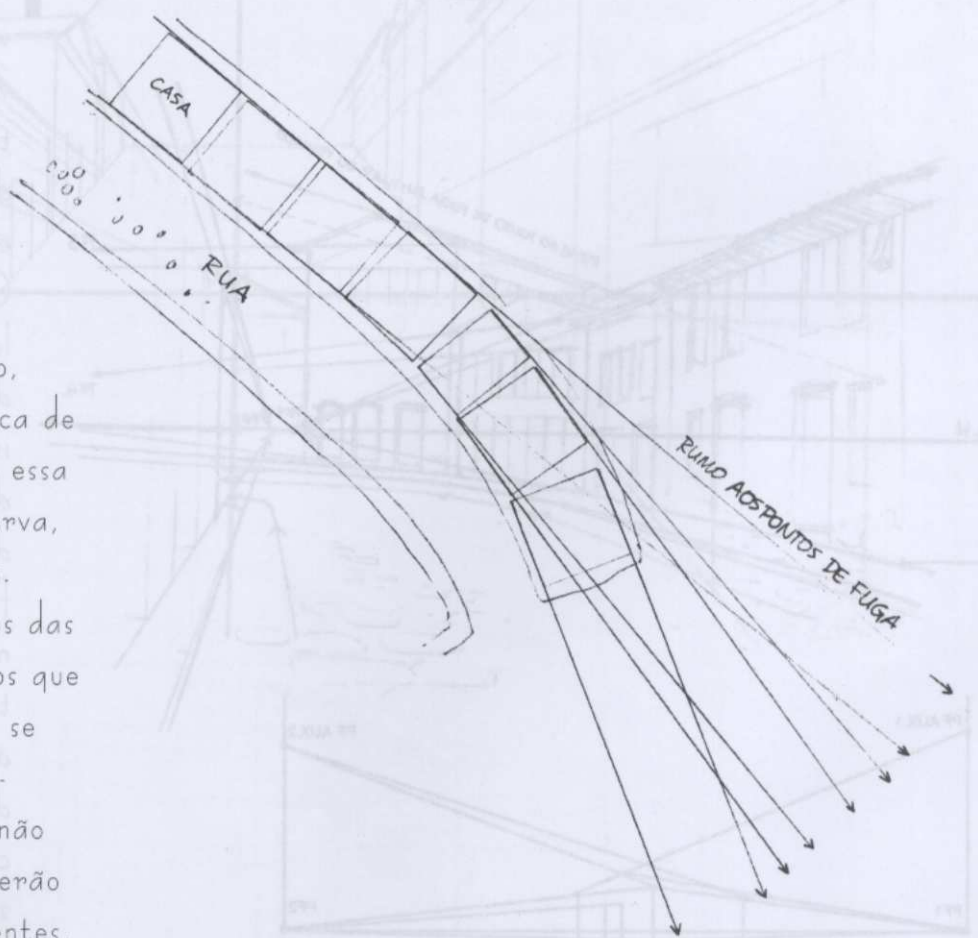
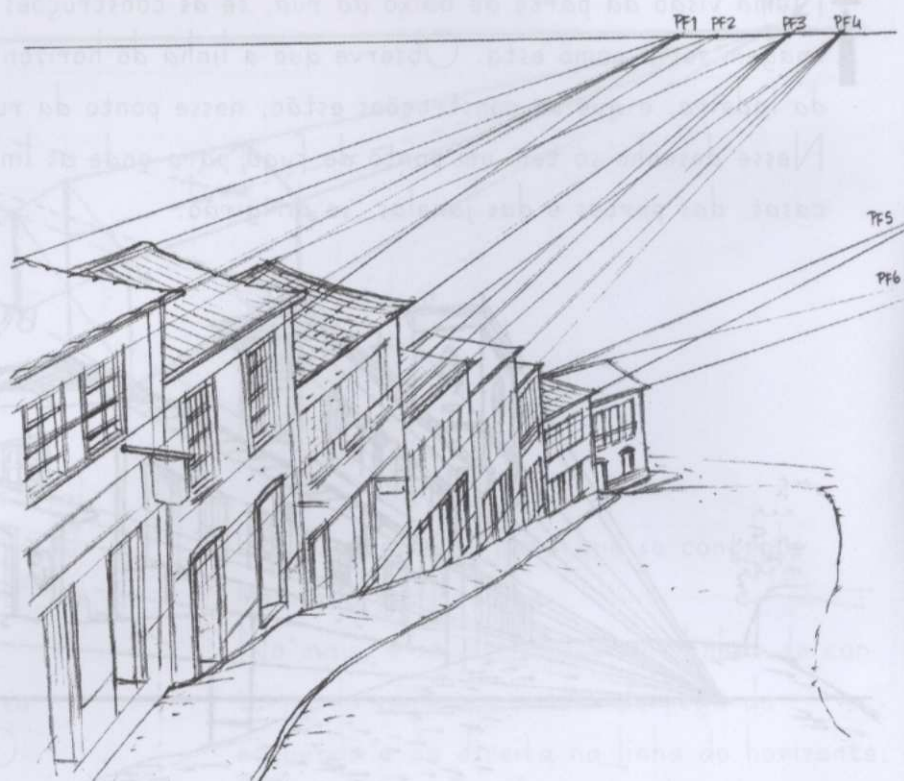
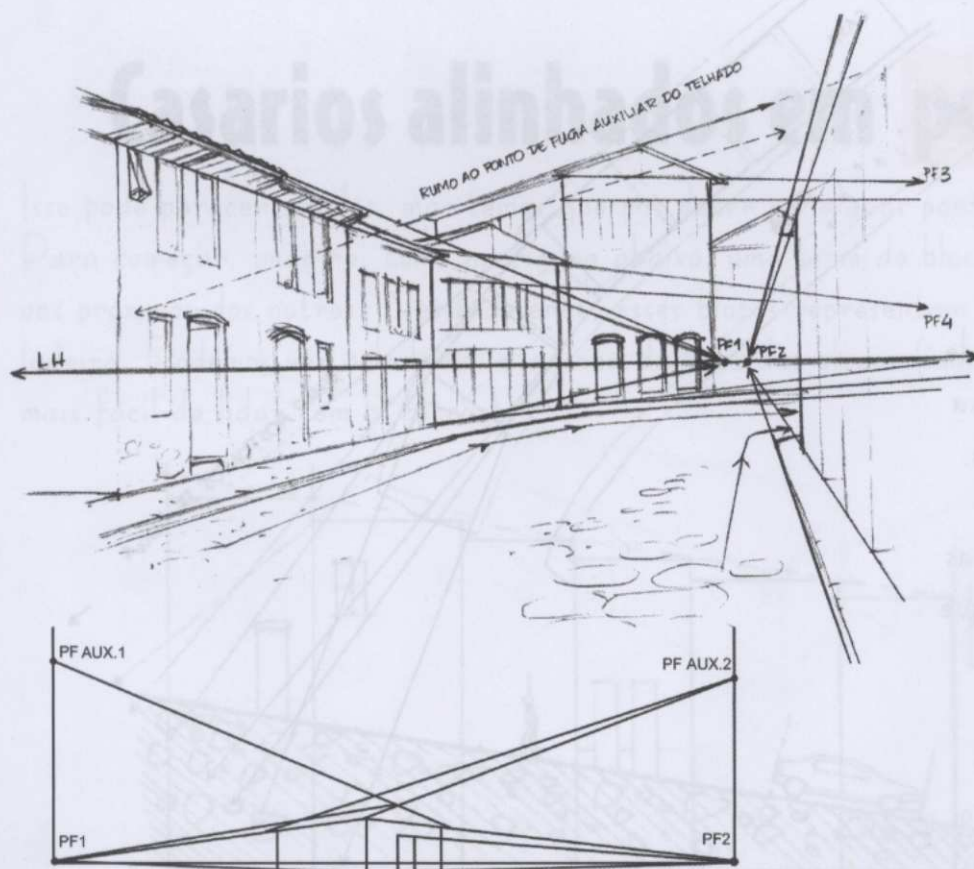
PF1 PF2

9 Observe nesse desenho que o mesmo método para desenhar a frente da casa foi utilizado para desenhar a face do fundo da mesma, e uma linha horizontal une o centro da linha de base do triângulo da "frente da casa", ao mesmo ponto do desenho do "fundo da casa". Essa linha é muito importante. O desenho foi traçado de forma que a casa fosse vista como se estivesse transparente. Isso também é necessário para que se controle melhor a perspectiva.

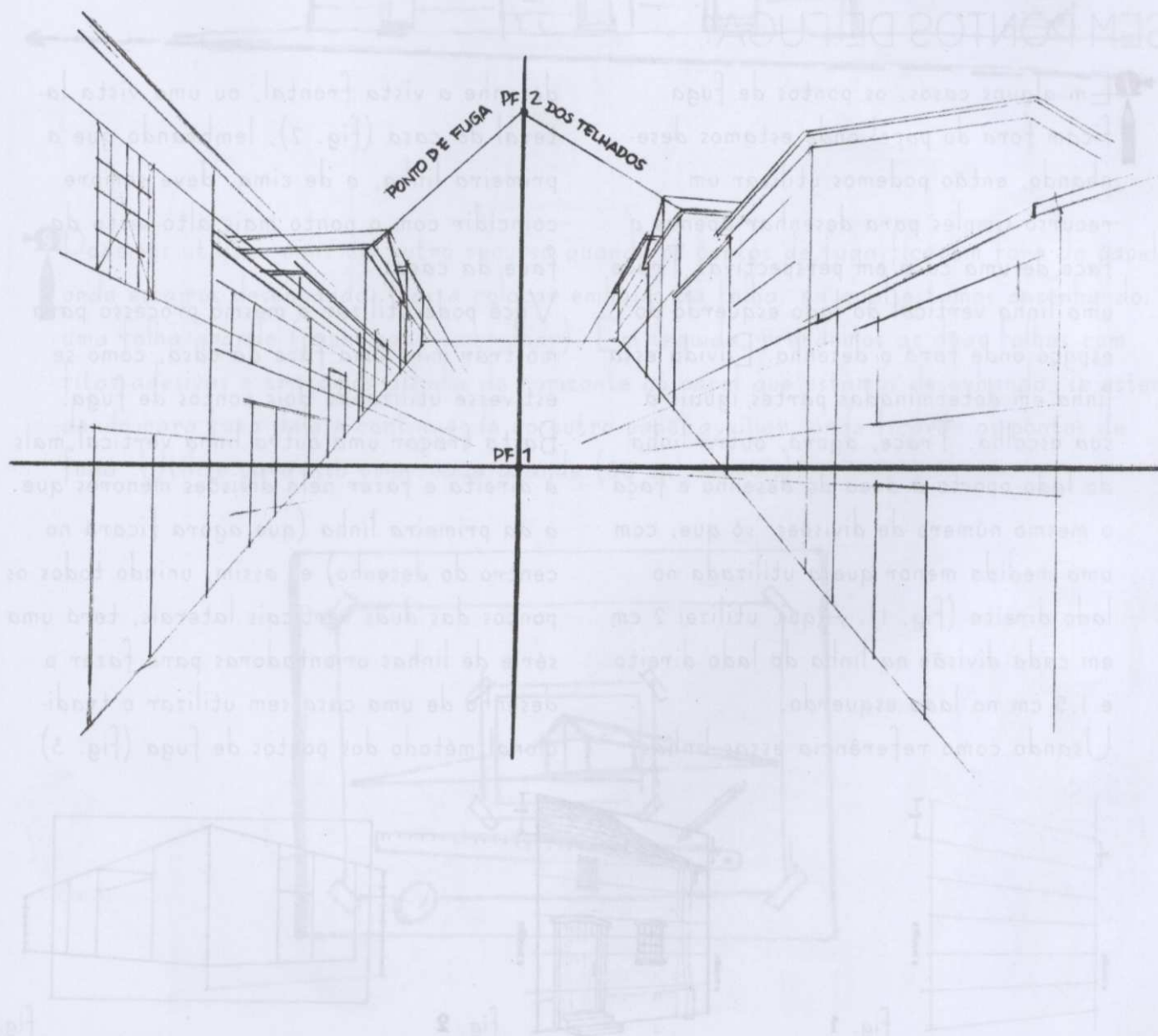
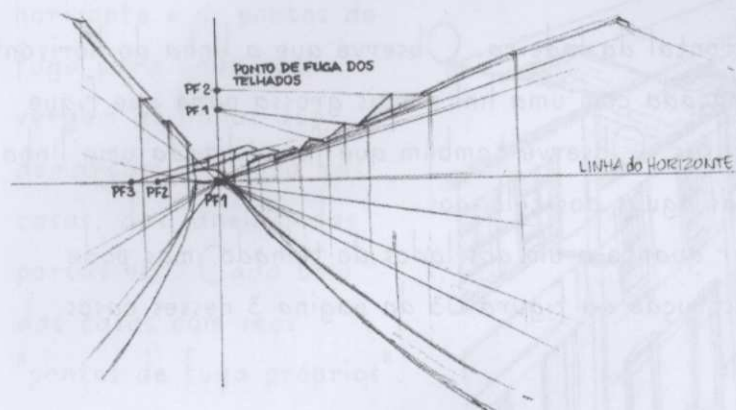
No mais, é só ir traçando as linhas de contorno da casa aos pontos de fuga da esquerda e da direita na linha do horizonte. Treine um pouco mais como desenhar casas simples em perspectiva até passar para o próximo item.

Casarios alinhados em perspectiva

Isso pode parecer simples, mas temos que nos deter em alguns pontos.

Para começar, imagine, como na figura abaixo, uma série de blocos, de tamanhos diversos, uns próximos dos outros. Nesse desenho, esses blocos representam uma série de casas numa ladeira. Podemos ver a ladeira, e a linha de base dos blocos (imagine essa linha reta, fica mais fácil de lidar com os blocos).

Numa visão da parte de baixo da rua, se as construções estiverem bem alinhadas, a imagem seria como esta. Observe que a linha do horizonte está abaixo da linha do alto da ladeira, e que as construções estão, nesse ponto da rua, acima da linha do horizonte. Nesse desenho só tem um ponto de fuga para onde as linhas que delimitam a altura das casas, das portas e das janelas, se dirigirão.

Já na figura ao lado, numa visão esquemática de cima, percebemos que essa rua faz uma certa curva, desalinhando as casas. Observe que as linhas das laterais dos quadrados que representam as casas se dirigem a pontos diferentes: as casas que não estiverem alinhadas terão pontos de fuga diferentes.

3 Aqui temos uma vista do alto da rua esquematizada na página anterior. Podemos ver a linha do horizonte e os pontos de fuga para onde convergem as linhas que demarcam a altura das casas, das janelas, das portas etc. Cada uma das casas com seus "pontos de fuga próprios".

4 Nessa outra imagem, através de um ponto de vista mais comum, podemos ver que as casas dessa rua também têm pontos de fuga distintos porque não estão exatamente alinhadas. Observe que as linhas das laterais dos telhados das duas casas no meio da imagem se dirigem a pontos de fuga no alto, fora do desenho. São pontos de fuga auxiliares colocados numa linha imaginária traçada perpendicularmente à linha do horizonte, partindo dos pontos de fuga comuns na linha do horizonte. Veja no detalhe.

Nessa imagem, temos uma visão frontal da ladeira. Observe que a linha do horizonte está oculta (no desenho, ela foi traçada com uma linha mais grossa para que fique perceptível) e abaixo de algumas casas. Observe também que foi utilizada uma linha auxiliar com pontos de fuga para as águas dos telhados.

Você pode usá-los para se orientar quanto a um dos lados do telhado, mas pode utilizar o processo descrito na construção da figura 03 da página 3 nesses casos.

6 Nessa outra imagem, temos a visão quase frontal de uma rua que não é tão íngreme, e há um ponto onde essa rua coincide com a linha do horizonte. Nesse caso, temos aí, quase no centro, um ponto de fuga principal (PF1) que orienta a construção da maioria das casas desde o primeiro plano até o ponto onde há a convergência da rua com a linha do horizonte.

Mas, depois desse ponto, a rua continua e ultrapassa a linha do horizonte, direcionando-se para a esquerda. Assim, as casas que aparecem aí têm seus pontos de fuga separados (PF1 e PF2), à esquerda do ponto de fuga central. Temos também a linha auxiliar mostrando alguns pontos adicionais (PF1, PF2...) para a orientação do desenho dos telhados.

SEM PONTOS DE FUGA?

7 Em alguns casos, os pontos de fuga ficam fora do papel onde estamos desenhando, então podemos utilizar um recurso simples para desenhar apenas a face de uma casa em perspectiva. Trace uma linha vertical do lado esquerdo do espaço onde fará o desenho. Divida essa linha em determinadas partes iguais à sua escolha. Trace, agora, outra linha do lado oposto à área do desenho e faça o mesmo número de divisões, só que, com uma medida menor que a utilizada no lado direito (fig. 1). Aqui, utilizei 2 cm em cada divisão na linha do lado direito e 1,5 cm no lado esquerdo.

Usando como referência essas linhas, desenhe a vista frontal, ou uma vista lateral da casa (fig. 2), lembrando que a primeira linha, a de cima, deve sempre coincidir com o ponto mais alto visto da face da casa.

Você pode utilizar o mesmo processo para mostrar mais uma face da casa, como se estivesse utilizando dois pontos de fuga. Basta traçar uma outra linha vertical mais à direita e fazer nela divisões menores que a da primeira linha (que agora ficará no centro do desenho) e, assim, unindo todos os pontos das duas verticais laterais, terá uma série de linhas orientadoras para fazer o desenho de uma casa sem utilizar o tradicional método dos pontos de fuga (fig. 3).

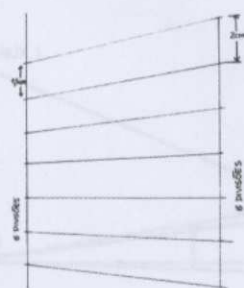



fig. **1**

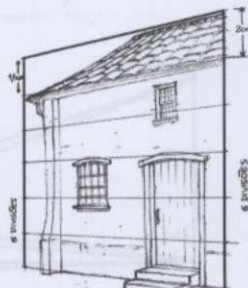



fig. **2**

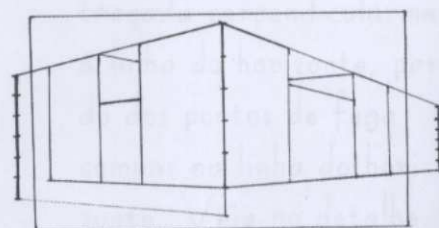
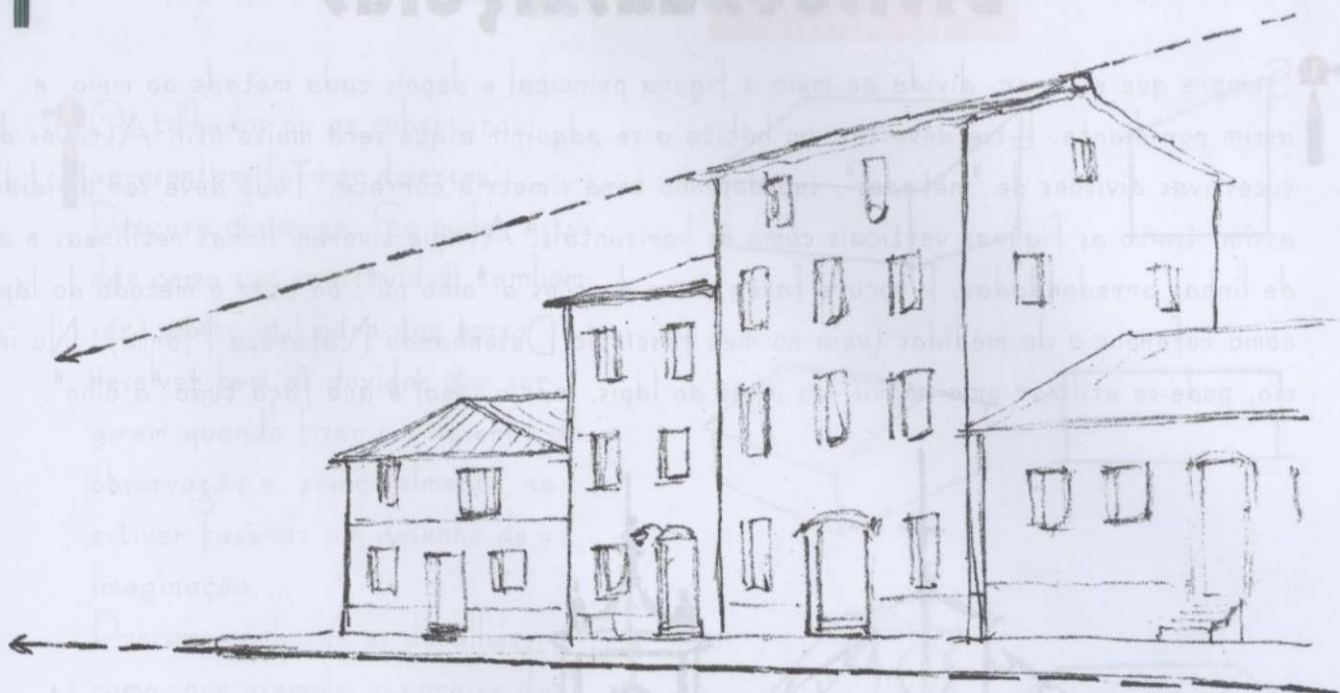
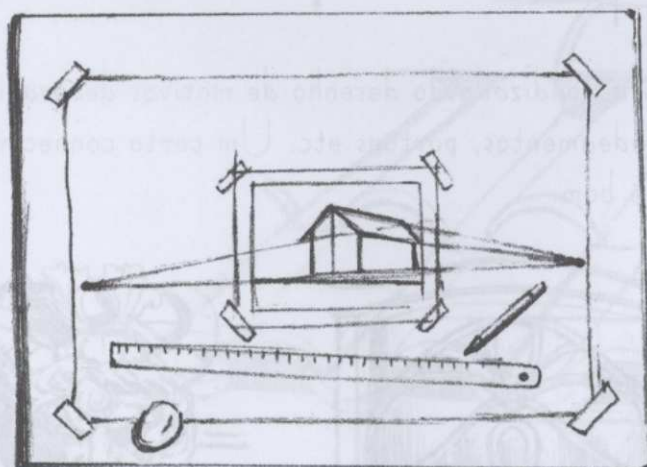
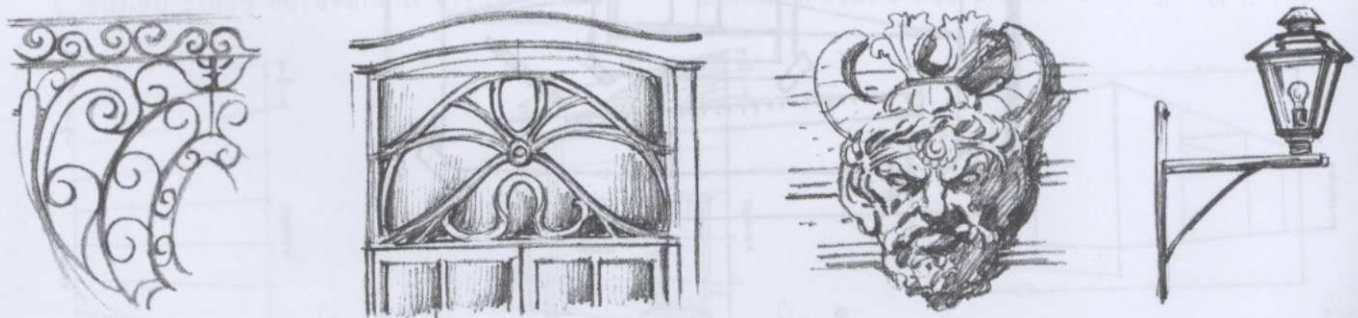
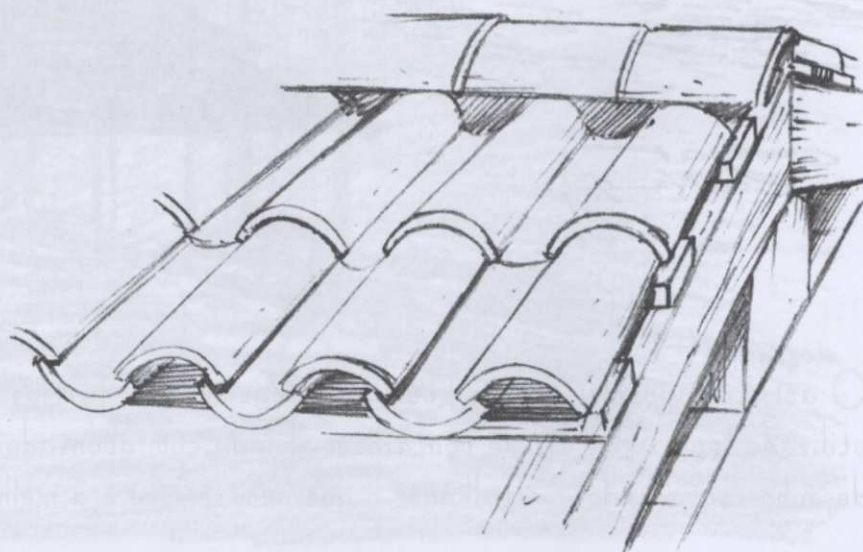
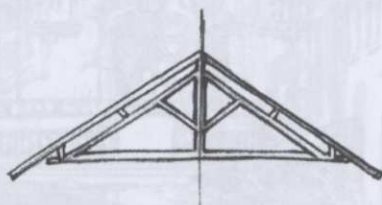
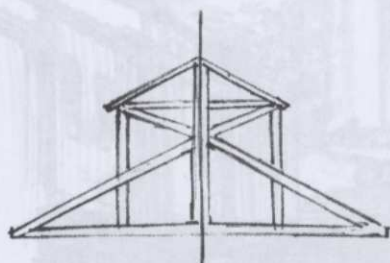
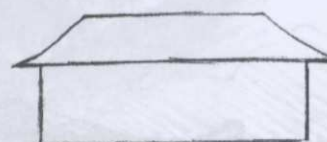
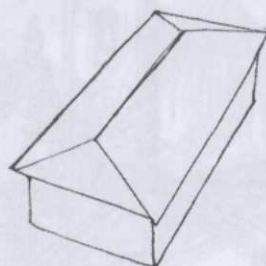
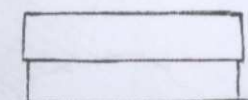
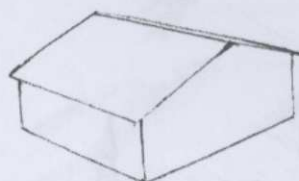
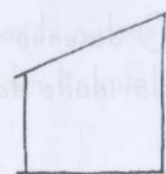
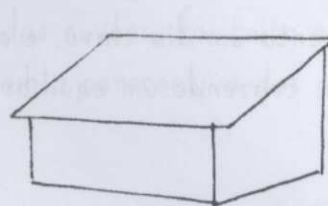



fig. 3

É claro que você pode utilizar o mesmo método para desenhar várias casas. Veja a imagem.

Podemos utilizar mais um outro recurso quando os pontos de fuga ficarem fora do papel onde estamos desenhando. Basta colocar embaixo da folha, na qual estamos desenhando, uma folha grande (papel para embrulhar). Em seguida, prendemos as duas folhas com fitas adesivas e traçamos a linha do horizonte no papel que estamos desenhando, se estendendo para fora dele e continuando no outro papel auxiliar, onde ficarão os pontos de fuga. Utilize para isso uma régua grande (50 cm ou mais).

Divisões das figuras

1 Sempre que esboçar, divida ao meio a figura principal e depois cada metade ao meio, e assim por diante. Esse deve ser um hábito a se adquirir e que será muito útil. Através de sucessivas divisões de "metades", seu desenho terá simetria correta. Tudo deve ser dividido assim, tanto as figuras verticais como as horizontais. As que tiverem linhas retilíneas e as de linhas arredondadas. Procure fazer essas divisões a "olho nu", ou usar o método do lápis como referência de medidas (veja no meu fascículo Desenhando Natureza Morta). No início, pode-se utilizar uma régua, ao invés do lápis, mas o ideal é que faça tudo "a olho".

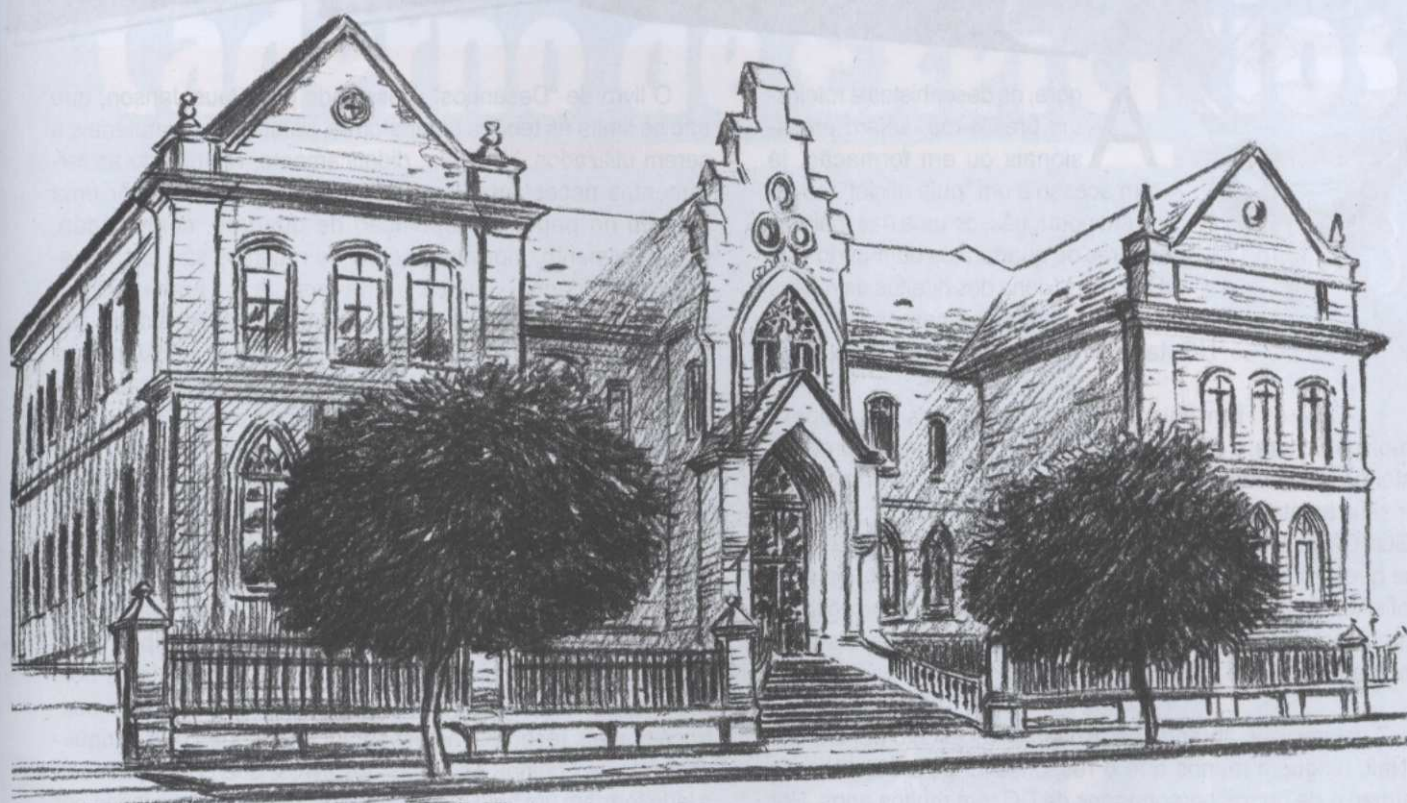
2 Estude e detenha-se no aprendizado do desenho de motivos decorativos, ou ornamentais, tais como: frontões, gradeamentos, portões etc. Um certo conhecimento sobre os estilos arquitetônicos também é bom.

Telhados

Os telhados ou as coberturas apresentam formas diversas.
Procure observar. Se puder estudar como são construídos, também será muito útil para que possa resolver bem as dúvidas que surgirem quando fizer um desenho de observação e, principalmente, se estiver fazendo um desenho de imaginação.
Procure conhecer os detalhes, como, por exemplo, o encaixe das telhas etc.

Esse desenho apresenta um certo grau de detalhamento, mas os traços são soltos e a utilização da luz e sombra ao invés de contornos para delimitar os motivos é o principal recurso na técnica utilizada. Observe que nada foi rigidamente desenhado, contornado. O desenho representa um dia claro, e a sombra do casario à direita contrasta com a claridade da cena, trazendo um equilíbrio de tons.

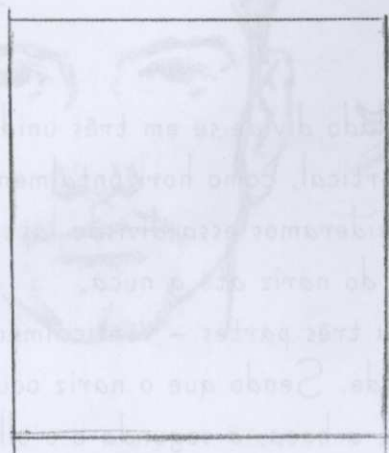
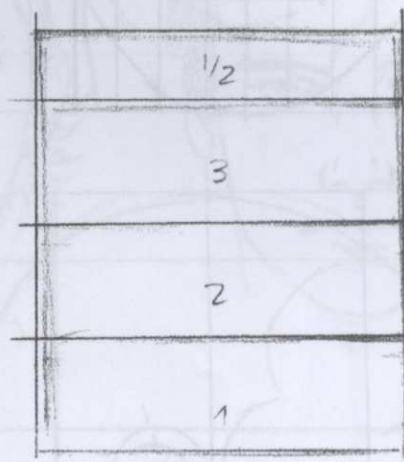
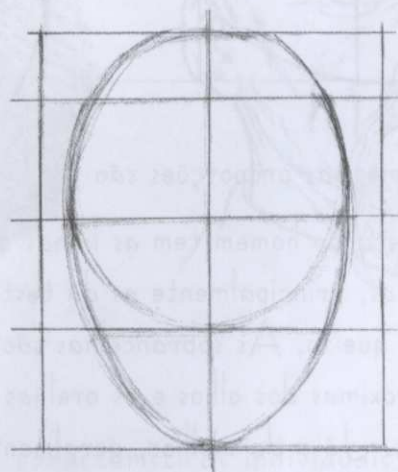
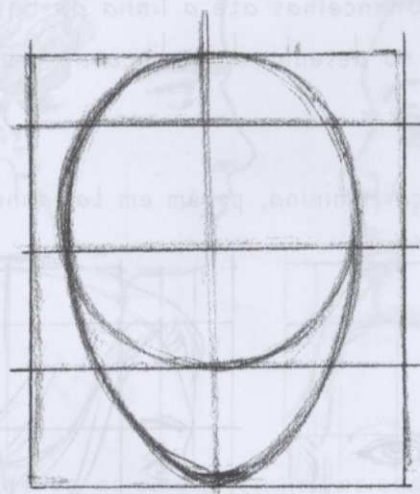
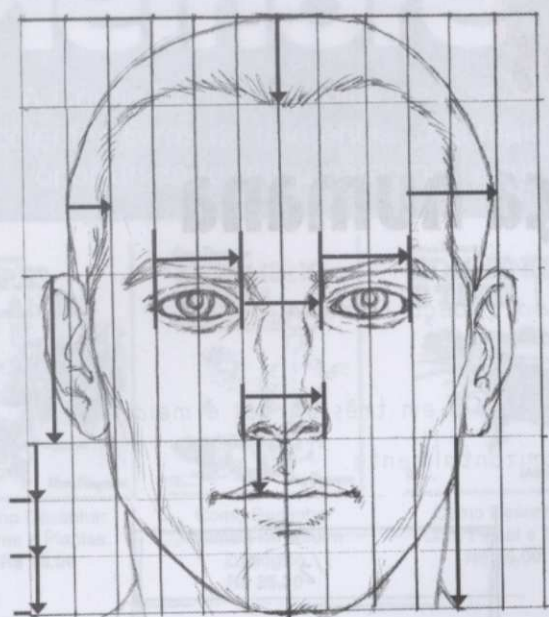
O artista expressou-se com liberdade, sugerindo as formas mais definidas, embora tenha utilizado lápis 4B e 7B de ponta bem afilada com apontador, o que induz facilmente ao desenho contornado e detalhado, o que nem sempre é a melhor solução.

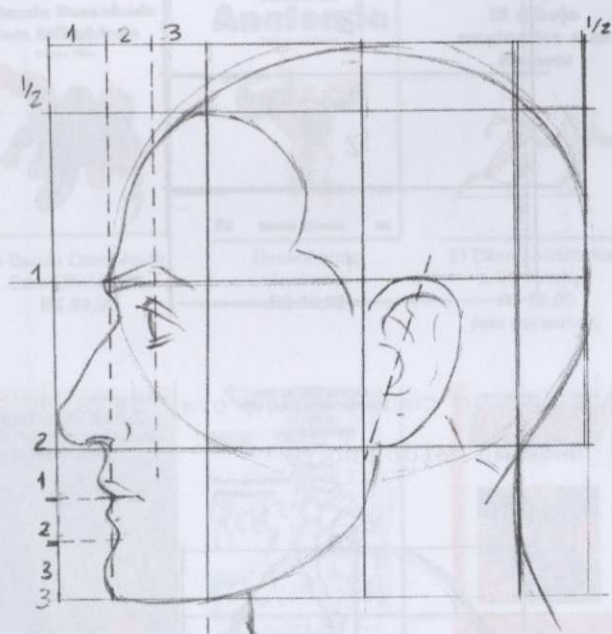
4 Utilizando uma barra de grafite de 10 mm de diâmetro, todo o desenho foi feito com traços mais "soltos" que o da página anterior e a expressividade é preponderante aos detalhes. Observe que a iluminação tem papel importante no clima da cena e que todo o sombreado, tanto do casario como do céu e das nuvens, foi feito com traços na mesma direção das linhas imaginárias que determinam a perspectiva das casas: em ângulo, da esquerda para a direita.

Esse é um desenho linear. Quase um esboço rápido, no qual o artista procurou exagerar a inclinação do velho casario que parece estar próximo de um desmoronamento. Um transeunte solitário passa pela rua quebrando o vazio e, em primeiro plano, a árvore seca compõe a cena de solidão e abandono. O desenho foi todo traçado com um lápis 4B.

Essa imponente construção foi desenhada com um lápis carvão (charcoal). Não tem detalhes bem delineados. Tudo está sugerido com "toques" rápidos, valendo-se dos efeitos de luz e sombra. As árvores escuras contrastam com o prédio bem iluminado e claro. O desenho a carvão, rápido, passa a idéia de que foi um apontamento feito no local para ser pintado posteriormente no estúdio, mas pode também ser admirado assim como está.

Desenho da cabeça humana

1 Para começar, temos que dominar bem o desenho da cabeça humana.

2 Desenhe um retângulo.

3 Divida-o em três partes e meia, horizontalmente.

4 Divida o retângulo verticalmente ao meio e desenhe nele um círculo e meio oval, deixando espaços entre essa figura e as linhas verticais do limite do retângulo.

5 Observe as marcações da cabeça de frente: divide-se em três partes e meia, sendo que a parte de cima vai do topo da cabeça até a raiz dos cabelos; a segunda parte vai até a linha das sobrancelhas. Na terceira parte, será traçada a linha da base do nariz e, por último, a linha do queixo.

6 Agora dividimos a cabeça verticalmente em 12 partes iguais. Horizontalmente, vamos dividir apenas a parte que vai da linha da base do nariz até a base do queixo em três partes iguais e no espaço que vai da base do nariz ao primeiro terço, será desenhada a boca. A largura do olho ocupa a divisão 3-5 (e 7-9).

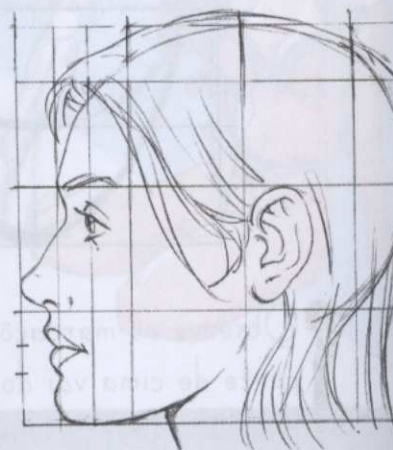
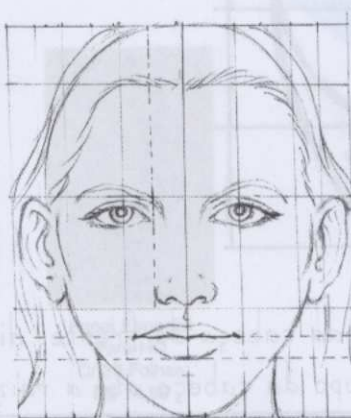
Note que a largura do nariz (divisão 5-7) equivale à largura de um olho e a altura da orelha está entre a linha das sobrancelhas e a da base do nariz.

7 A cabeça de lado divide-se em três unidades e meia, tanto vertical, como horizontalmente.

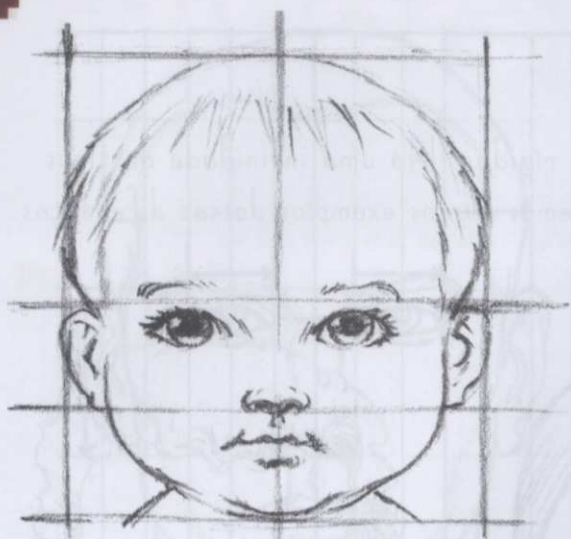
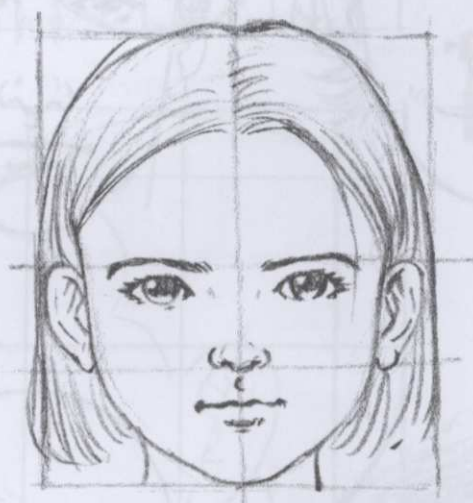
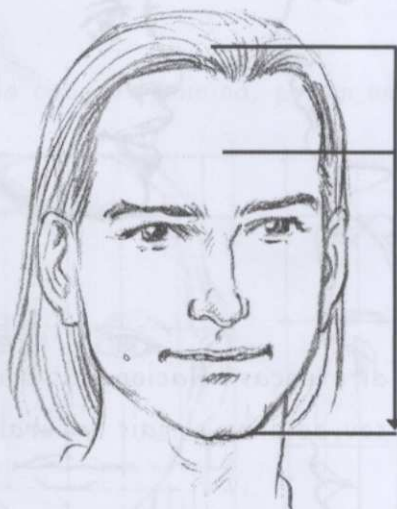
Note que consideramos essa divisão lateral desde a ponta do nariz até a nuca.

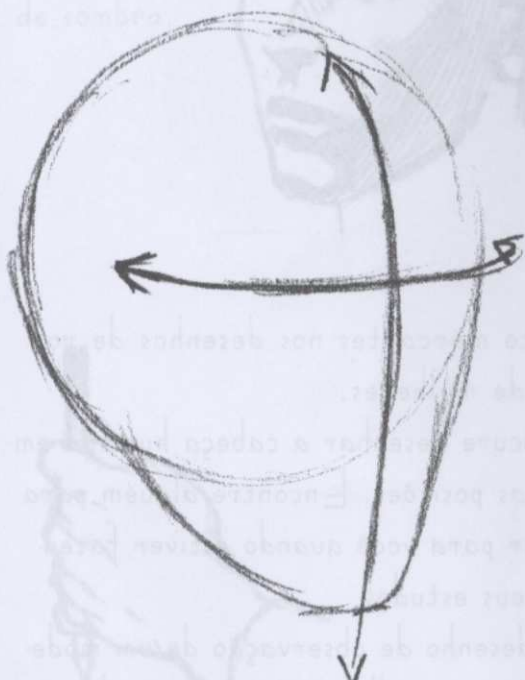
O rosto ocupa três partes – verticalmente - da primeira unidade. Sendo que o nariz ocupa a primeira delas; a boca, a segunda e o olho, a terceira.

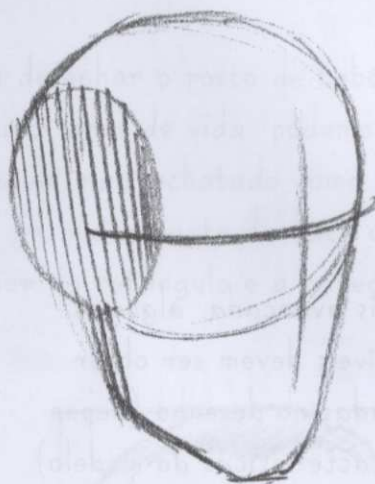
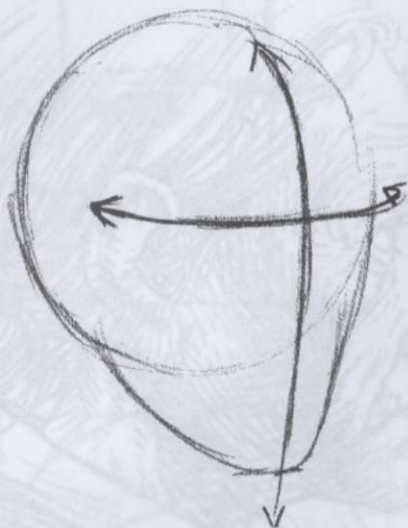
A orelha é ligeiramente inclinada para trás e ocupa o espaço que compreende a distância da linha das sobrancelhas até a linha da base do nariz, como no desenho da cabeça de frente.

8 Essas mesmas proporções são usadas no desenho da cabeça feminina, porém em tamanho menor.

A cabeça do homem tem as linhas mais angulosas, principalmente as da testa, nariz e queixo. As sobrancelhas são mais próximas dos olhos e as orelhas maiores. Já a da mulher, geralmente apresenta linhas mais suaves e arredondadas, orelhas menores, lábios mais carnudos, nariz pequeno, queixo arredondado e as sobrancelhas mais arqueadas e distantes dos olhos.

9 As regras ensinadas nas páginas anteriores não são rígidas. Há uma infinidade de tipos de rostos alterando assim essas proporções. Aqui, temos alguns exemplos dessas diferenças.

10 Observe as diferenças relacionadas à idade, raça e características individuais, procurando fazer seu desenho o mais natural possível.

11 Para desenhar o rosto de bebês e crianças nos primeiros anos de vida, podemos utilizar um retângulo mais achatado como base, dividi-lo ao meio. A maior parte da face ocupará a parte inferior do retângulo e a cabeça a outra parte.

12 Essas proporções vão se modificando gradativamente à medida que crescem, e voltamos a utilizar o retângulo como base para o desenho.

13 Note que este retângulo demarcatório vai se alongando e a cabeça ocupa, agora, um espaço bem menor, enquanto a face ocupa outro retângulo, bem maior.

Na idade mais avançada, algumas alterações visíveis devem ser observadas e aplicadas no desenho (dependendo das características do modelo), tais como: aumento de rugas; pálpebras caídas; aumento dos lóbulos das orelhas e da ponta do nariz e bolsas embaixo dos olhos.

Em pessoas magras, os ossos do crânio ficam mais em evidência e, em muitos casos, na idade bem avançada, o maxilar inferior apresenta-se levemente projetado para frente.

16 Para que se possa sombrear o desenho da cabeça humana, dando "volume", é preciso compreender que esta é dividida em uma parte arredondada, o crânio, achatada nos lados, e a parte do rosto, mais ovalada e apresentando "planos".

17 Nessa seqüência de desenhos, observe que as partes escuras mostram os pontos onde há achatamentos e reentrâncias que formam os planos da cabeça. Aprenda a identificá-las e lembre-se de que cada pessoa as apresenta de forma peculiar, variando com relação à quantidade de gordura; conformação óssea e muscular; idade; tipo racial e etc. Procure não fazê-las muito marcantes nos desenhos de rostos de mulheres.

Procure desenhar a cabeça humana em várias posições. Encontre alguém para posar para você quando estiver fazendo seus estudos.

O desenho de observação de um modelo vivo é o melhor meio de aprender. Utilize também fotos com iluminação que valorize as formas do rosto.

Iluminação

1 Procure utilizar uma fonte de iluminação ampla, mas não tão intensa a ponto de não permitir que haja uma certa variação de tons no sombreado. A luz natural vinda de uma janela é uma boa escolha. Permita que o modelo fique numa posição confortável e natural, e que possa movimentar-se um pouco para descansar.

2 Faça um esboço rápido, delimitando as áreas de luz e as de sombra.

3 Utilize uma placa de isopor grande ao lado do modelo para que a luz incida nela e reflita nele.

4 Cuidado para que a iluminação não seja fraca a ponto de projetar sombras escuras, fazendo com que você não veja bem determinadas partes do rosto do modelo.

fig. A

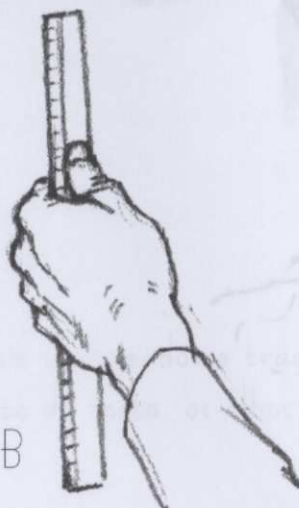



fig. B

5 Para tomar medidas, utilize o lápis como referência, ou até mesmo uma régua (figs. A e B). Lembre-se de que, além da personalidade, as dife-renças de proporções no rosto caracterizam cada pessoa, por isso é importantíssimo que sejam bem retratadas.

6 É importantíssimo que você consiga captar a personalidade da pessoa que está retratando. Nesses exemplos, podemos antever o mais provável tipo de temperamento de cada uma das pessoas retratadas.

7 Podemos variar o tipo de acabamento que daremos à arte, de acordo com a aparência ou personalidade do modelo ou à nossa própria intenção de enfatizar características que sentimos ser importantes em cada caso.

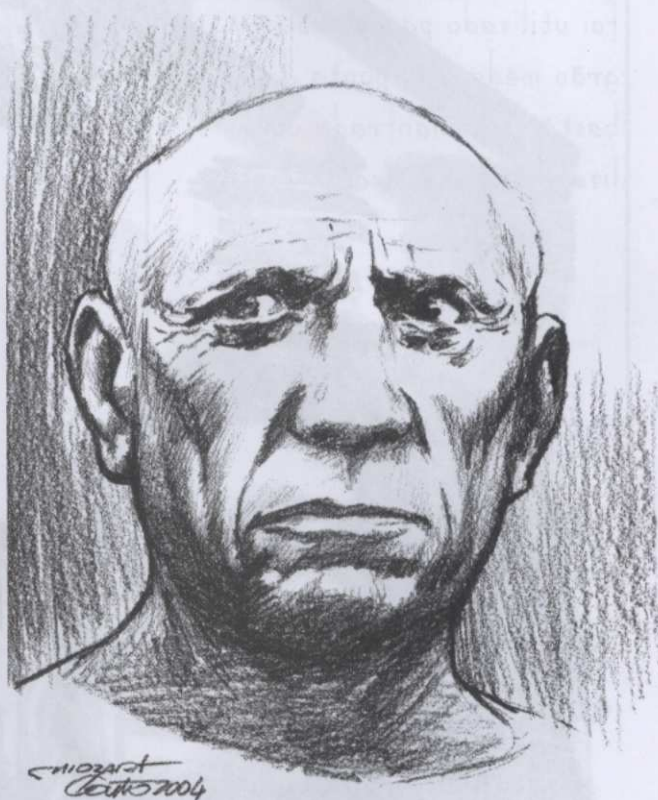
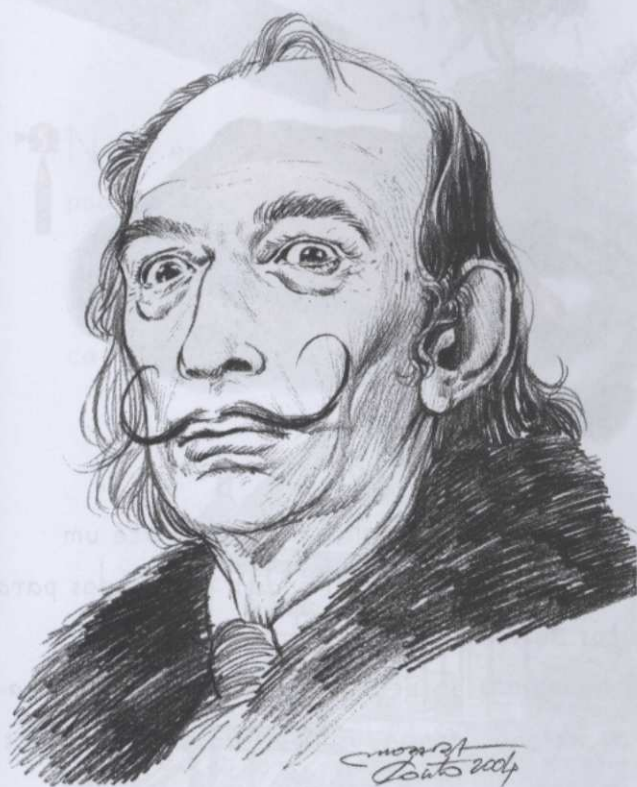
8 Na imagem ao lado, um acabamento bem solto e forte, utilizando o lápis de grafite aquarelável, combina com o tipo descontraído e moderno do modelo.

9 Nessa outra imagem, o desenho com sombreados e traços bem definidos, embora suaves, combinam com o modelo. O formato do rosto, os olhos e o cabelo são bem característicos aqui e vale a pena ser enfatizados.

10 A variação do tipo de papel (ou qualquer outra superfície) a ser utilizado influencia muito o resultado da obra.

11 Nessa imagem, o uso de um papel granulado e o acabamento com uma barra de grafite dá um aspecto rústico a essa jovem de aparência sensual e enigmática.

12 Já nessa outra imagem, onde foi utilizado um papel de grão mais fino e a mesma barra de grafite, o desenho foi traçado suavemente e com pouca definição, focando bem o rosto e a expressão do modelo. O fundo escuro contrasta com o desenho claro de linhas soltas.

13 Nesse retrato de Salvador Dali, uma técnica bem convencional foi utilizada com traços finos a lápis 5B e um desenho bem delineado. A ênfase na representação do olhar misteriosamente ensandecido do gênio é um dos pontos que fortemente caracterizam sua personalidade.

14 Já nessa outra imagem de Pablo Picasso, o olhar também é o ponto central que atrai e demonstra a personalidade forte do modelo. Para realçar mais o aspecto força e vivacidade, foi utilizada uma técnica mais solta com sombras fortes e tracejado irregular de uma barra de grafite sobre um papel granulado.

Desenhando com carvão

1 As barras de carvão são excelentes para desenhar retratos em tamanho grande. Os efeitos de seu toque são altamente artísticos e belos. Podem ser usadas em diversos tipos de suporte. Nesse exemplo, foi utilizado papel com grão médio. A ponta do bastão foi chanfrada utilizando-se uma lixa.

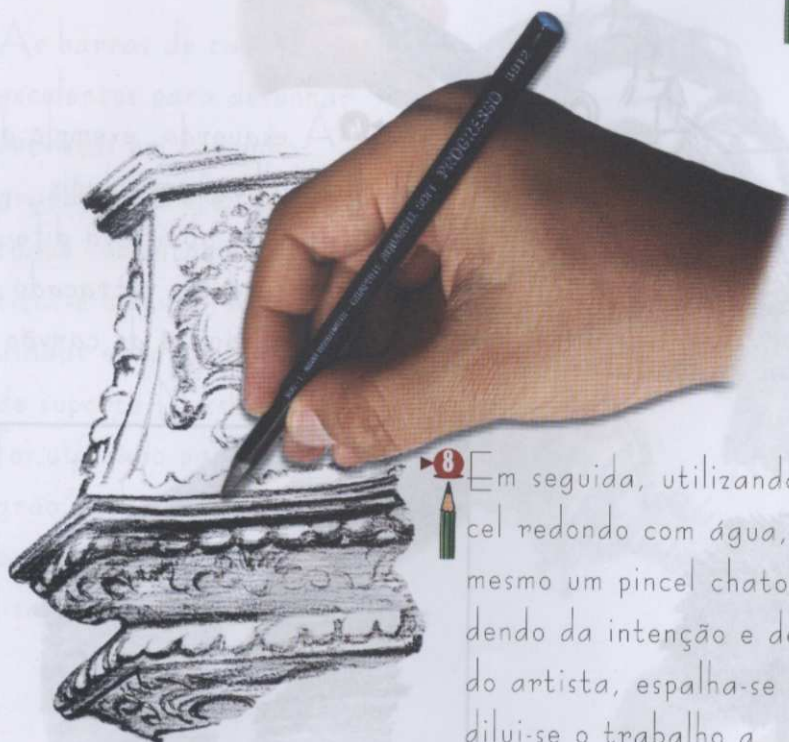
2 Os dedos, ou esfuminho, algodão e até um pedaço de lenço de papel podem ser usados para efeitos de suavização e meio tom no desenho. Na imagem à esquerda, podemos ver o resultado do desenho acabado depois da utilização dos dedos para suavizar os traços e gerar tons suaves de transição. Foram utilizadas barras de carvão natural de várias grossuras.

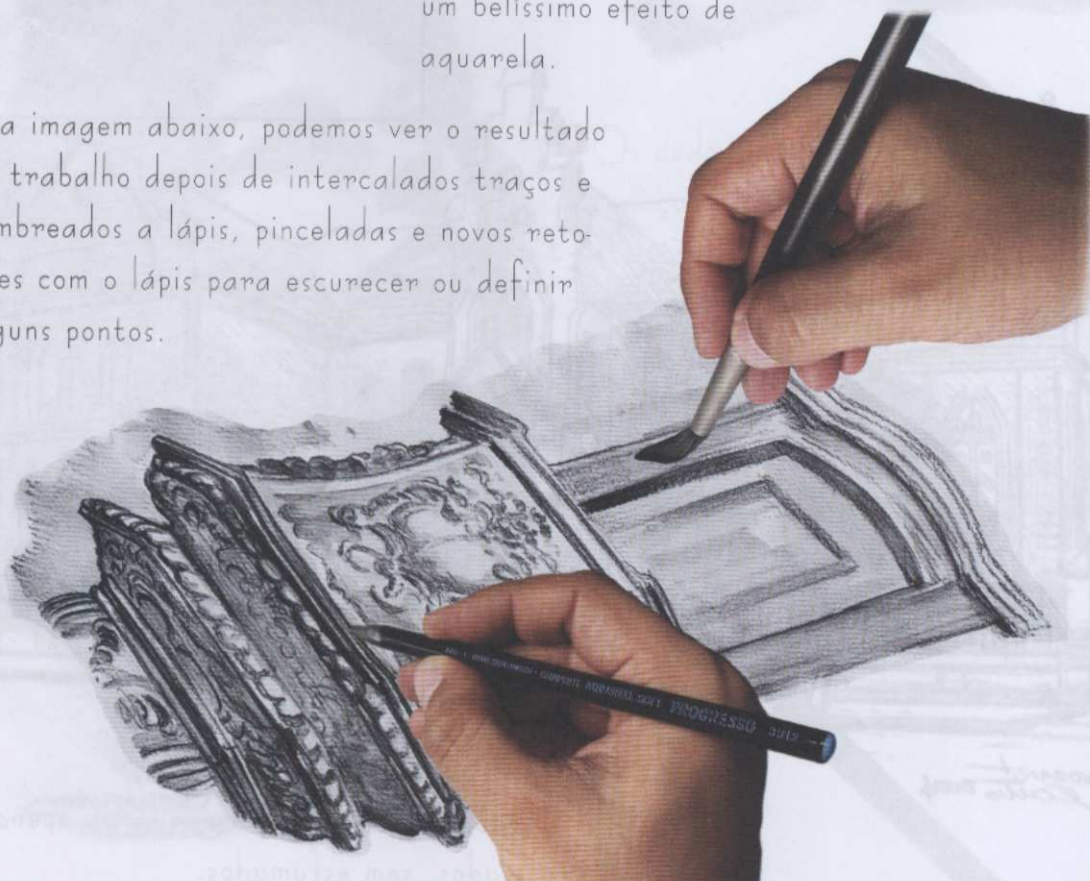
3 O lápis de carvão pode ser utilizado para desenhos com detalhes. Sua ponta é mais firme e pode ser apontado com apontador. Outra vantagem é que se fixa bem mais no papel e o trabalho pode ser realizado sem a necessidade de usar fixador entre uma etapa e outra.

4 À esquerda, exemplo de detalhes com o lápis carvão, abaixo, a diferença entre o traçado desse lápis e do carvão natural.

5 Nesse exemplo podemos observar a maior intensidade do traço do lápis carvão.

6 O trabalho completo foi realizado apenas com tracejados, sem esfumados.

7 Esse tipo de lápis apresenta resultados belíssimos e um acabamento que mistura perfeitamente os efeitos da aquarela com os do lápis

8 Em seguida, utilizando um pincel redondo com água, ou mesmo um pincel chato, dependendo da intenção e do gosto do artista, espalha-se e dilui-se o trabalho a lápis conseguindo assim um belíssimo efeito de aquarela.

9 Na imagem abaixo, podemos ver o resultado do trabalho depois de intercalados traços e sombreados a lápis, pinceladas e novos retoques com o lápis para escurecer ou definir alguns pontos.

LÁPIS DE COR AQUARELÁVEL

Os lápis de cor aquareláveis permitem um trabalho de rara beleza. Podemos tracejar, como fazemos com o lápis comum e esfumar o desenho, ou deixá-lo como um desenho ordinário, como nessa imagem à direita. Fácil de apontar, ele pode ser utilizado tanto para detalhes como para desenhos maiores.

Utilizando um pincel molhado, ou umedecido – no primeiro caso se quisermos um efeito de aquarela sem muitos detalhes, no segundo se optarmos por uma pintura detalhada – obteremos resultados de grande beleza como os da aquarela líquida.
Na imagem ao lado, podemos ver esses resultados. Os pontos mais escuros e detalhados foram obtidos com o uso de um pincel redondo levemente umedecido na água.

Memorizando

CASARIOS

1 - Sempre que esboçar, divida ao meio a figura principal e depois cada metade ao meio, e assim por diante. Esse deve ser um hábito a se adquirir e que será muito útil. Através de sucessivas divisões de "metades", seu desenho terá simetria correta.

2 - A cabeça do homem tem as linhas mais angulosas, principalmente as da testa, nariz e queixo. As sobrancelhas são mais próximas dos olhos e as orelhas maiores. Já a da mulher, geralmente apresenta linhas mais suaves e arredondadas, orelhas menores, lábios mais carnudos, nariz pequeno, queixo arredondado e as sobrancelhas mais arqueadas e distantes dos olhos.

3 - Na idade mais avançada, algumas alterações visíveis devem ser observadas e aplicadas no desenho (dependendo das características do modelo), tais como: aumento de rugas; pálpebras caídas; aumento dos lóbulos das orelhas e da ponta do nariz; bolsas embaixo dos olhos. Em pessoas magras, os ossos do crânio ficam mais em evidência e, em muitos casos, na idade bem avançada, o maxilar inferior apresenta-se levemente projetado para frente.

4 - Procure desenhar a cabeça humana em várias posições. Encontre alguém para posar para você quando estiver fazendo seus estudos. O desenho de observação de um modelo vivo é o melhor meio de aprender. Utilize também fotos com iluminação que valorize as formas do rosto.

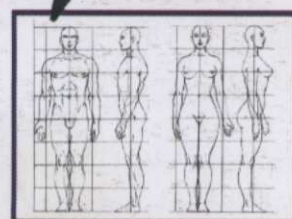
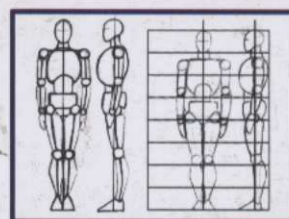
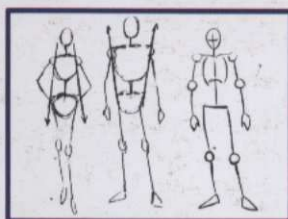
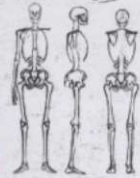
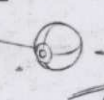
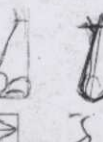
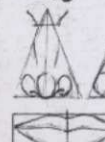
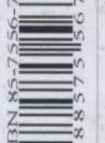
5 - É importantíssimo que você consiga captar a personalidade da pessoa que está retratando, além da personalidade e do olhar. As diferenças de proporções no rosto caracterizam cada pessoa, por isso é importantíssimo que sejam bem retratadas.

6 - Podemos variar o tipo de acabamento que daremos à arte, de acordo com a aparência ou personalidade do modelo ou à nossa própria intenção de enfatizar características que sentimos ser importantes em cada caso.

7 - Procure utilizar uma fonte de iluminação ampla, mas não tão intensa a ponto de não permitir que haja uma certa variação de tons no sombreado. A luz natural vinda de uma janela é uma boa escolha.

8 - O carvão natural é uma excelente ferramenta para o desenho de retratos.

- Todo o material utilizado neste volume é da marca Koh-I-Noor Hardtmuth:
- Lápis graduado 2B e 5B - ref 1500
- Barra de grafite 10 mm diâmetro - ref 8971
- Carvão Natural - ref 8622
- Lápis Charcoal "Gioconda" - ref 8810
- Grafite 5 mm diâmetro e portaminas - ref 5340
- Lápis grafite integral aquarelável
- "Progresso" - ref 8912
- Borracha Maleável para arte - ref 6423

Volume
4 de 6
MOZART COUTO
EDIÇÃO PROFISSIONALIZANTE
CURSO COMPLETO DE
DESENHO
Figura Humana
Expressão CORPORAL
Dicas de ANATOMIA
PROPORÇÕES
A Figura em MOVIMENTO
Caderno de Exercícios
EXCLUSIVO
Caderno de Exercícios
ISBN 85-7556-725-X
NÚMERO 04
4,90 REAIS
Mozart Couto

www.escala.com.br

PRESIDENTE: Hercilio de Lourenzi
VICE-PRESIDENTE: Mário Florêncio Cuesta
DIRETORA ADM. FINANCEIRA: Zenaide A. C. Crepaldi
DIRETOR EDITORIAL: Ruy Pereira
ASSESSOR ESPECIAL DA DIRETORIA: Paulo Afonso de Oliveira

CURSO COMPLETO DE DESENHO

Editora Escala
Av. Profª Ida Kolb, 551 - Casa Verde
CEP 02518-000 - São Paulo/SP
Tel.: (11) 3855-2100
Fax: (11) 3855-2131
Caixa Postal: 16.381 - CEP 02599-970 - São Paulo/SP

EDITORIAL
GERENTE: Sandro Aloisio
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e Denise Silva Rocha Costa
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Cristiane Amaral dos Santos

GERENTE DE MARKETING: Ana Kekligian

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior

PUBLICIDADE
(publicidade@escala.com.br)
Paulo Afonso de Oliveira, Dorival Seta, Luiz Umberto Betioli, Magno Barretto, Priscila Vanessa, Ritha Corrêa e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
BAHIA: Carlos Augusto Chetto, canalccr@terra.com.br - (71) 358-7010
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br - (51) 3268-0374
CURITIBA: Helenara Rocha, helenara@grpmidia.com.br - (41) 3023-8238

COMUNICAÇÃO
Marco Barone

VENDAS DIRETAS
Anne Vilar

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
BRASIL: (11) 3855-1000
(atendimento@escala.com.br)

NÚMEROS AVULSOS E ESPECIAIS
(numerosavulsos@escala.com.br)

Número 04, ISBN 85-7556-725-X - Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 (21) 2195-3200. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor (11) 3855-1000 ou pelo site www.escala.com.br ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à

PROJETO E REALIZAÇÃO

Diretores: Carlos Mann, Franco de Rosa
Editor: Franco de Rosa
Redação: Franco de Rosa e Mozart Couto
Desenhos: Mozart Couto
Projeto Gráfico: Usina de Artes
Diagramação: Ed Peixoto
Digitalização de Imagens: Evandro Toquette (Supervisão), Marcia Omori, Marcio Aoki, Adriana Cheganças

VISITE NOSSO SITE:
www.operagraphica.com.br

APRESENTAÇÃO

Este Curso Completo de Desenho tem como diferencial o talento de um autêntico mestre da ilustração e da arte seqüencial (quadrinhos), Mozart Couto. Com total dedicação e seu talento ímpar, Mozart já ensinou nossos leitores a desenhar Natureza Morta (no Volume 1), Paisagens (no Volume 2) e Casarios e Retratos (no Volume 3).

Neste 4º Volume (de uma série de 6), o mestre se dedica a ensinar todos os truques e segredos do desenho da Figura Humana, além dos detalhes primordiais que fazem a diferença entre um desenho comum e uma obra de arte. Estude bastante e complete o Caderno de Exercícios, para treinar suas habilidades.

No próximo número, o tema será Animais. Complete este Curso Completo de Desenho e tenha em mãos uma obra didática de valor inestimável para sua formação artística e profissional.

Os Editores

ÍNDICE

Construção básica .... pág. 3

Proporções .... pág. 4

Anatomia .... pág. 10

CADERNO DE EXERCÍCIOS .... pág. 19

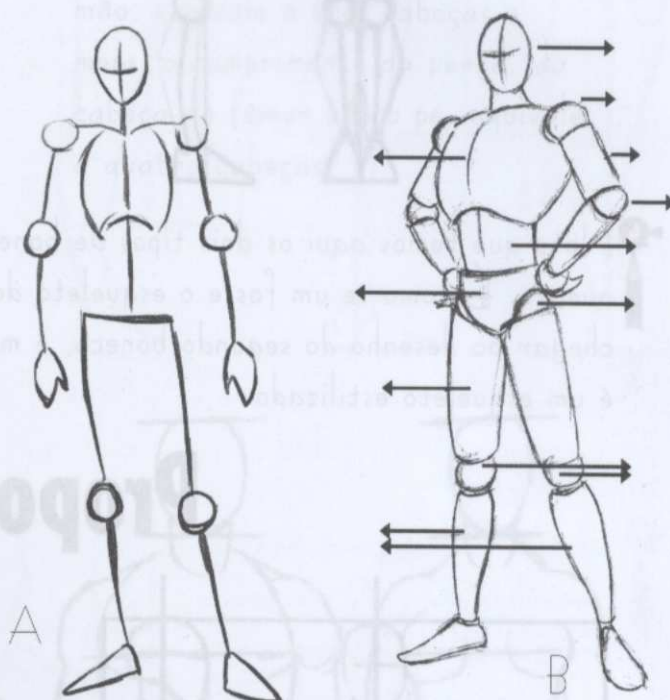
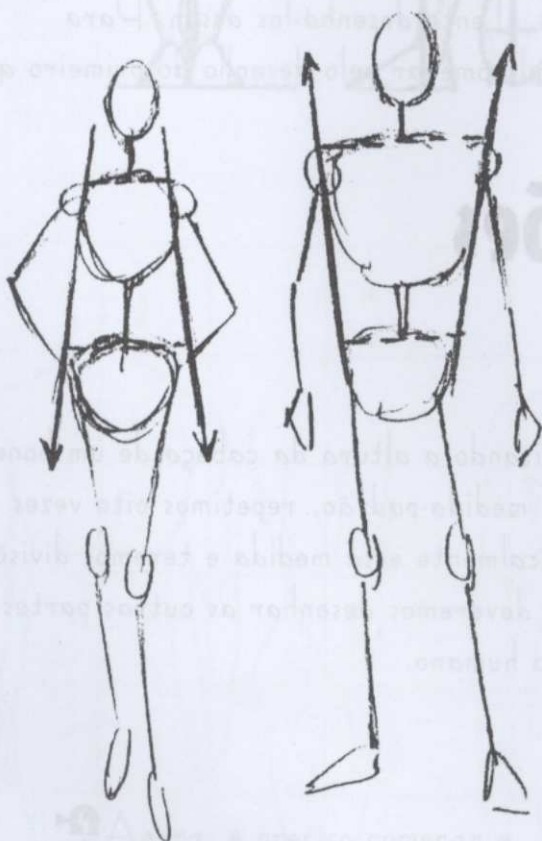
A figura em movimento .... pág.. 42

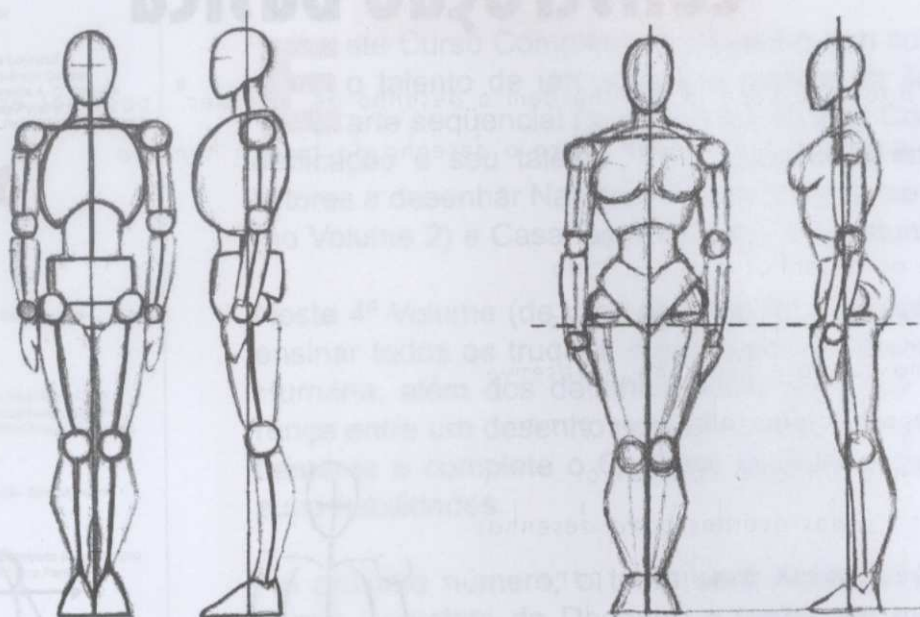
Dicas e materiais .... pág.. 46

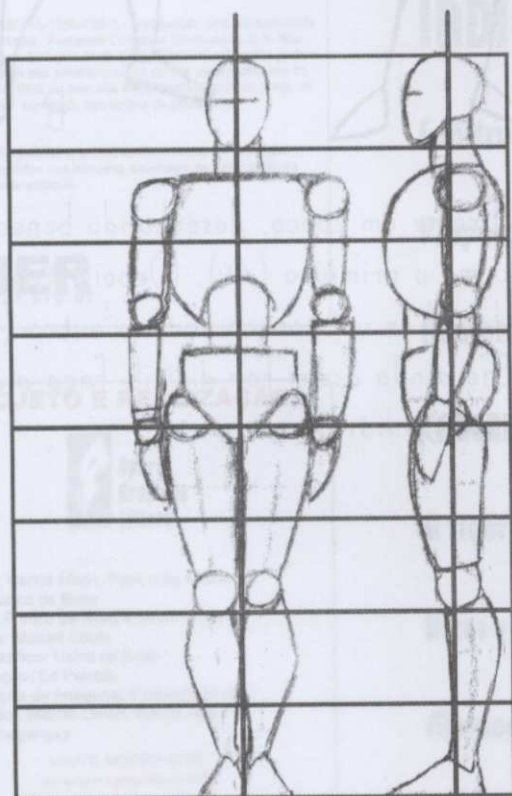
Memorizando .... pág. 50

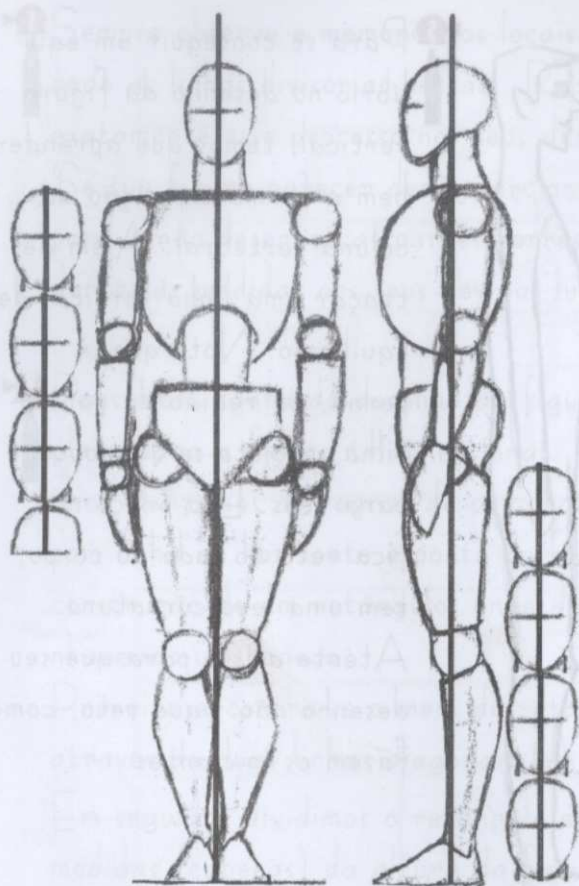
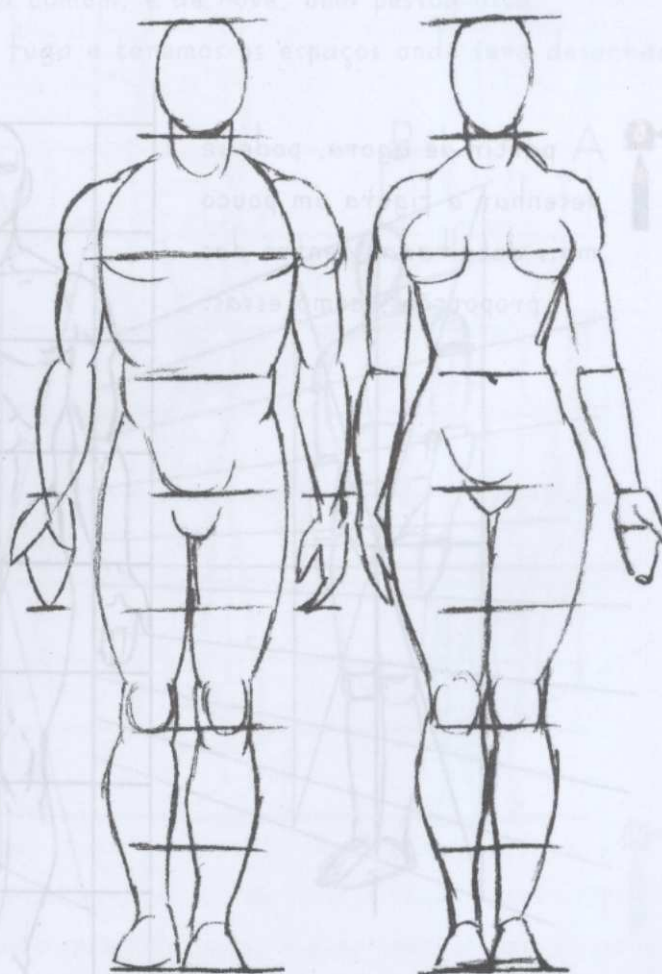
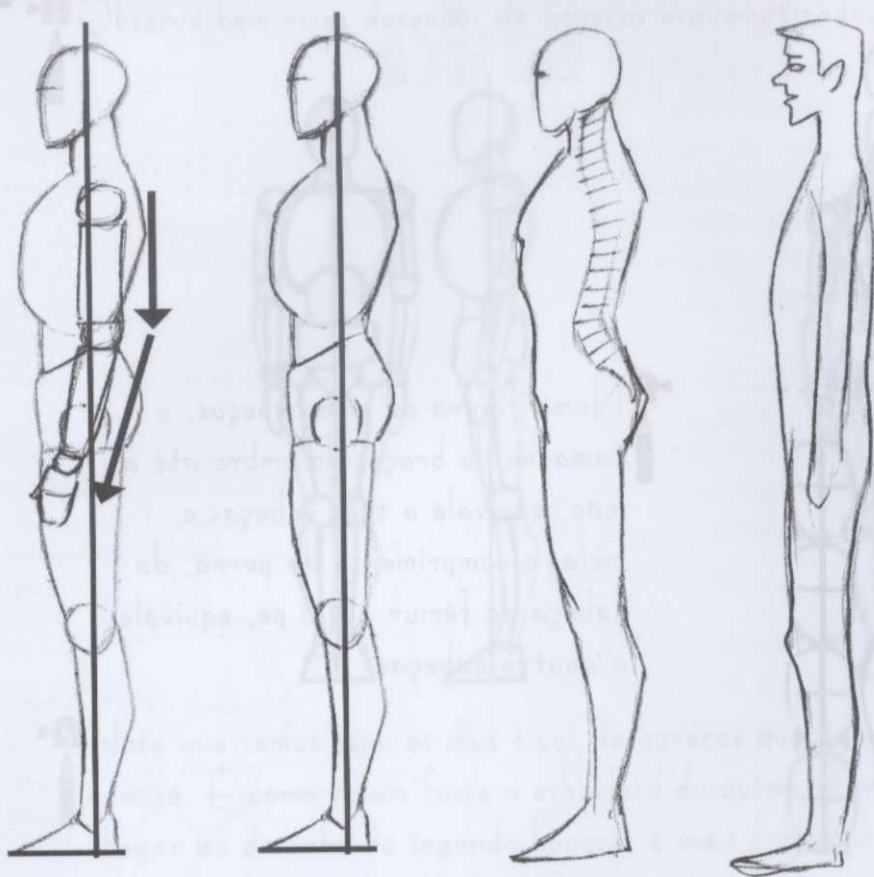
Construção básica

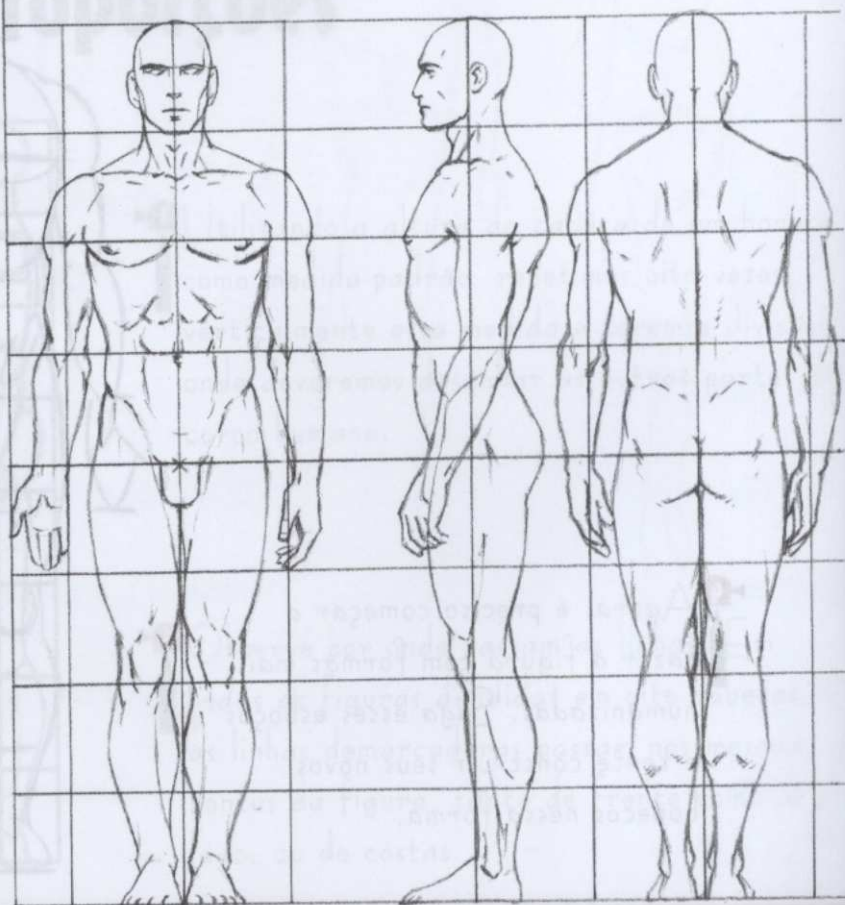
Considerando aqui que você já domine bem o desenho de "ovóides", podemos esquematizar "bonecos" para começar a aprender sobre o desenho da figura humana.

1 Observe os desenhos abaixo. São bonecos bem simplificados do corpo humano masculino e feminino. Observe que o corpo feminino alarga-se para baixo e o masculino, o contrário. Foram utilizados ovóides para desenhar a cabeça e o tórax, e cilindro para representar os pontos de articulações dos membros superiores e inferiores.

2 Treine um pouco, desenhando bonecos como o primeiro (A). Depois, tente desenhar um boneco como o outro (B). Se ainda assim for difícil, faça algo intermediário.

3 Observe bem esses desenhos de bonecos esquematizados de homem e de mulher.

4 Note que temos aqui os dois tipos de bonecos que aparecem na página anterior unidos num só. É como se um fosse o esqueleto do outro. Tente desenhá-los assim. Para chegar ao desenho do segundo boneco, é mais fácil começar pelo desenho do primeiro que é um esqueleto estilizado.

Proporções

1 Utilizando a altura da cabeça de um boneco como medida-padrão, repetimos oito vezes verticalmente essa medida e teremos divisões onde deveremos desenhar as outras partes do corpo humano.

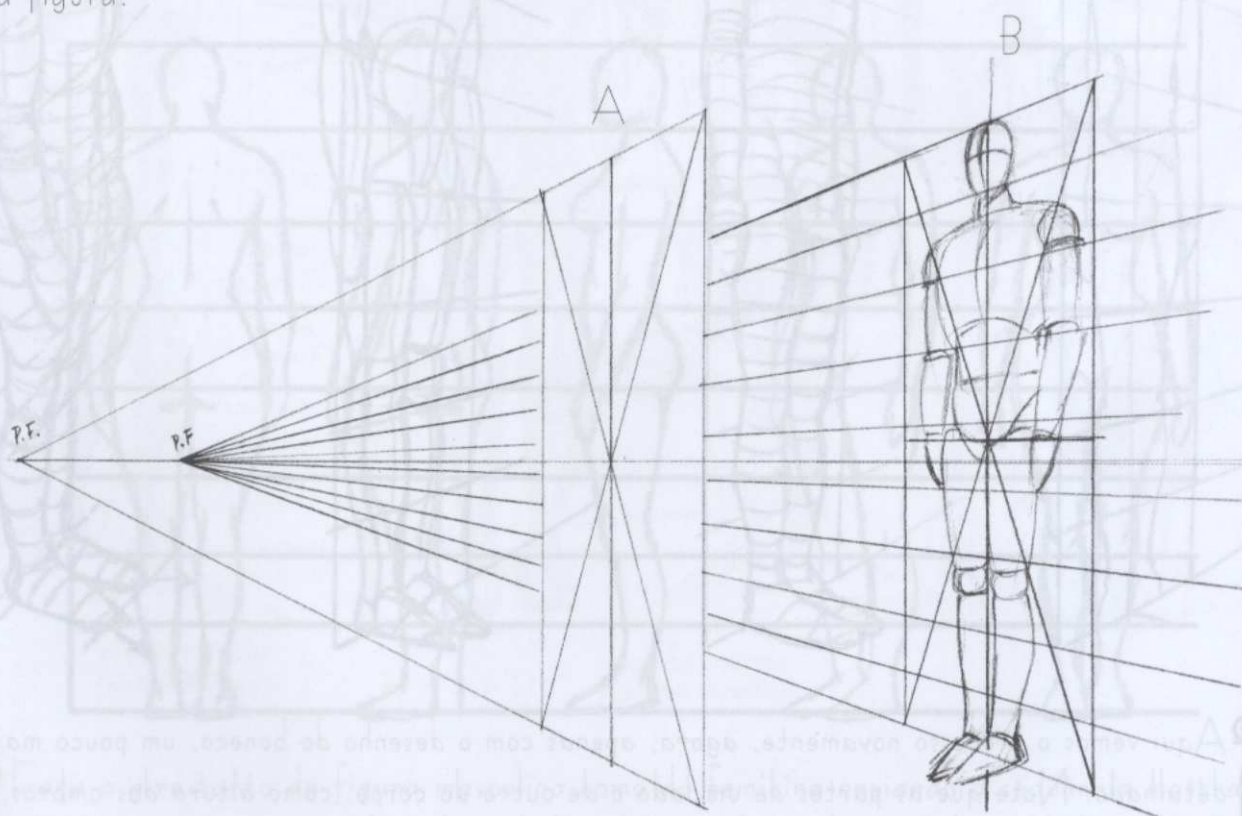
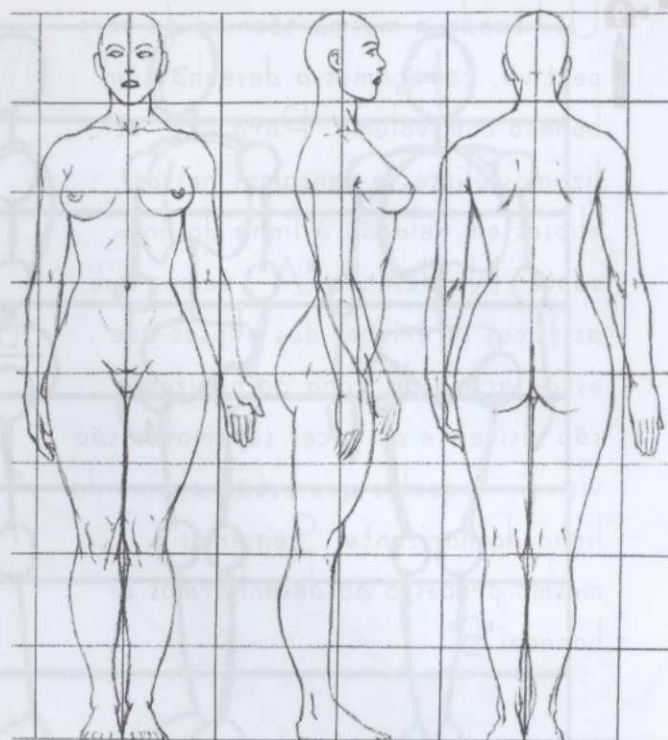
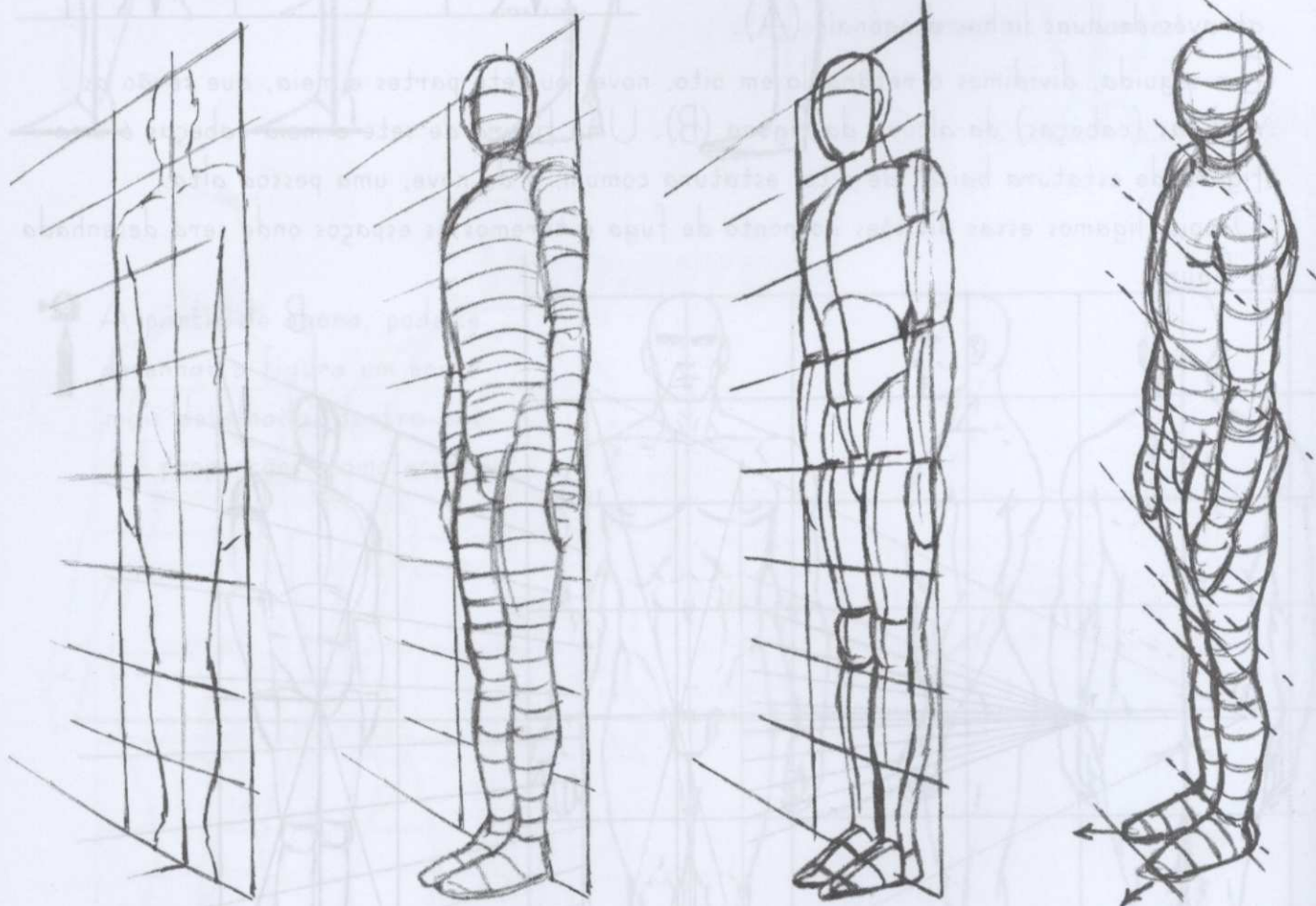
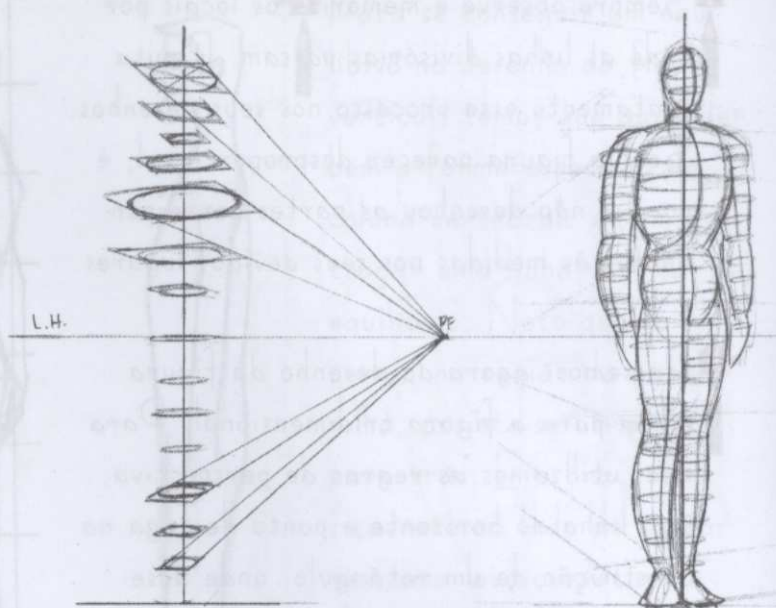
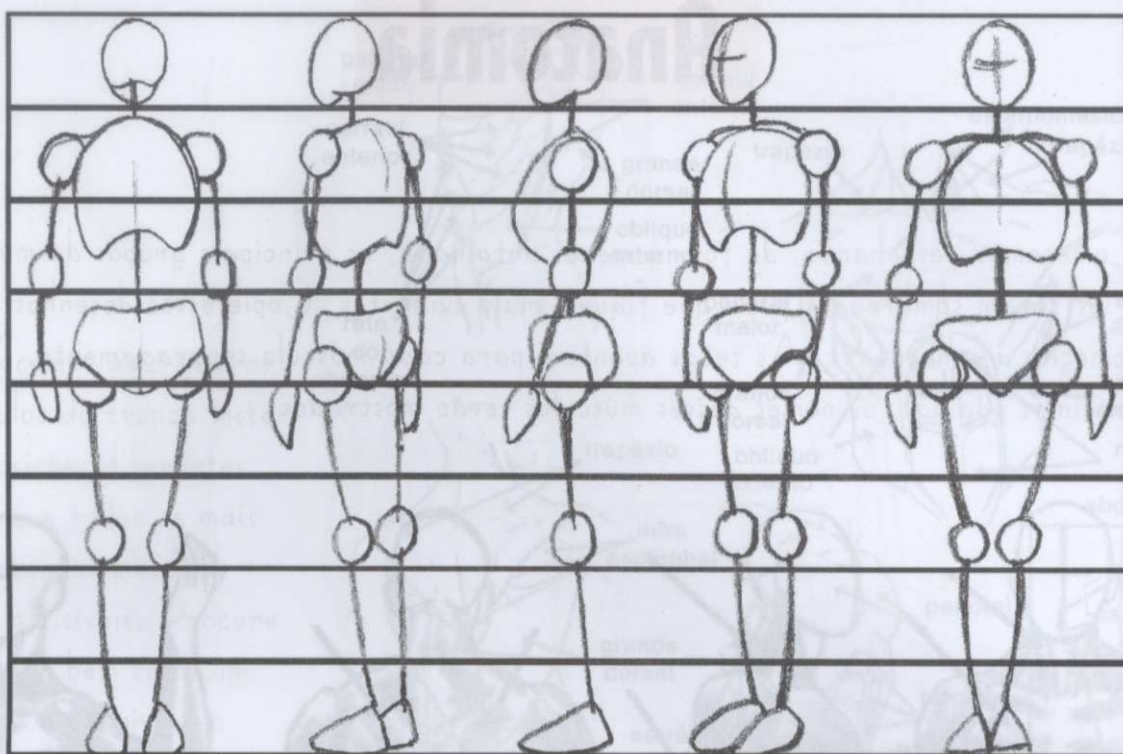
2 Observe por onde passam as linhas. Em todas as figuras divididas em oito cabeças, as linhas demarcadoras passam nos mesmos pontos da figura, tanto de frente como de lado, ou de costas.

3 Numa figura de oito cabeças, o tamanho do braço, do ombro até a mão, equivale a três cabeças e meia; o comprimento da perna, da cabeça do fêmur até o pé, equivale a quatro cabeças.

4 Agora, é preciso começar a fazer a figura com formas mais humanizadas. Siga esses esboços e tente construir seus novos bonecos nessa forma.

5 Para se conseguir um equilíbrio no desenho da figura vertical, temos que aprender bem a forma e posição da coluna vertebral. Além de traçar uma linha vertical de equilíbrio. Note que a perna, na região da panturrilha, projeta-se um pouco para trás. E o braço não fica reto ao lado do corpo; tem uma leve curvatura. Atente a isso para que seu desenho não fique reto, como fazem os iniciantes.

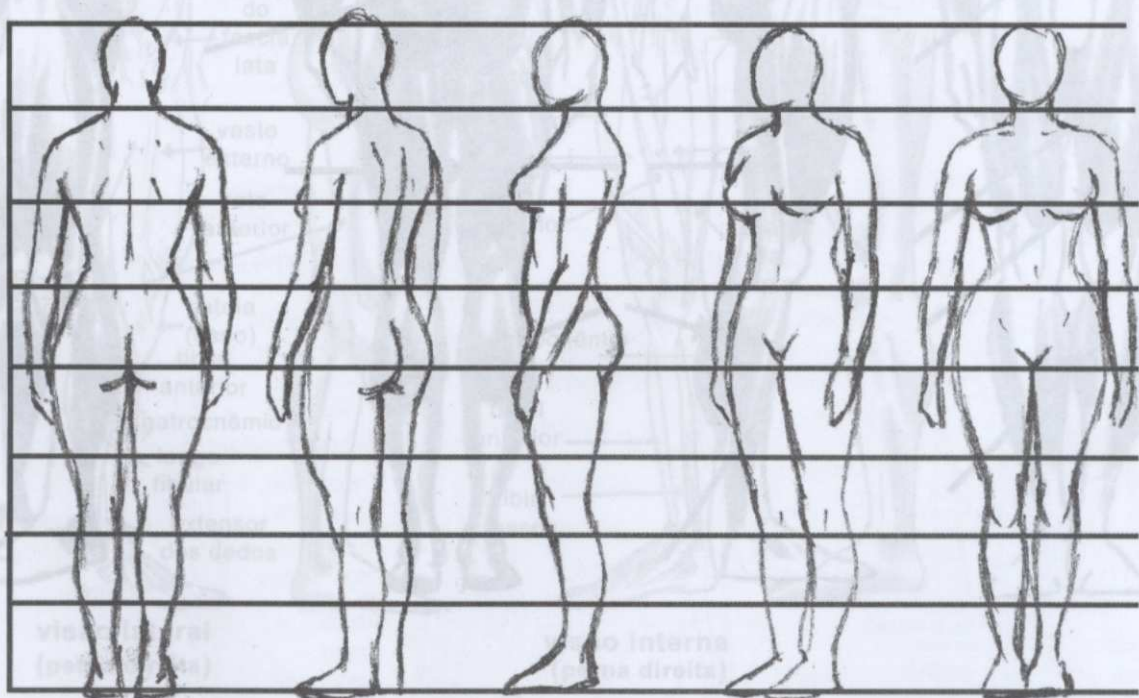
6 A partir de agora, pode-se desenhar a figura um pouco mais detalhada, dentro das proporções, como essas.

7 Sempre observe e memorize os locais por onde as linhas divisórias passam. Repita exatamente esse processo nos seus desenhos. Se sua figura parecer desproporcional, é porque não desenhou as partes correspondentes às medidas nos seus devidos lugares.

8 Passemos, agora do desenho da figura plana para a figura tridimensional. Para isso, utilizamos as regras de perspectiva, com linha do horizonte e ponto de fuga na construção de um retângulo, onde desenharemos um boneco.

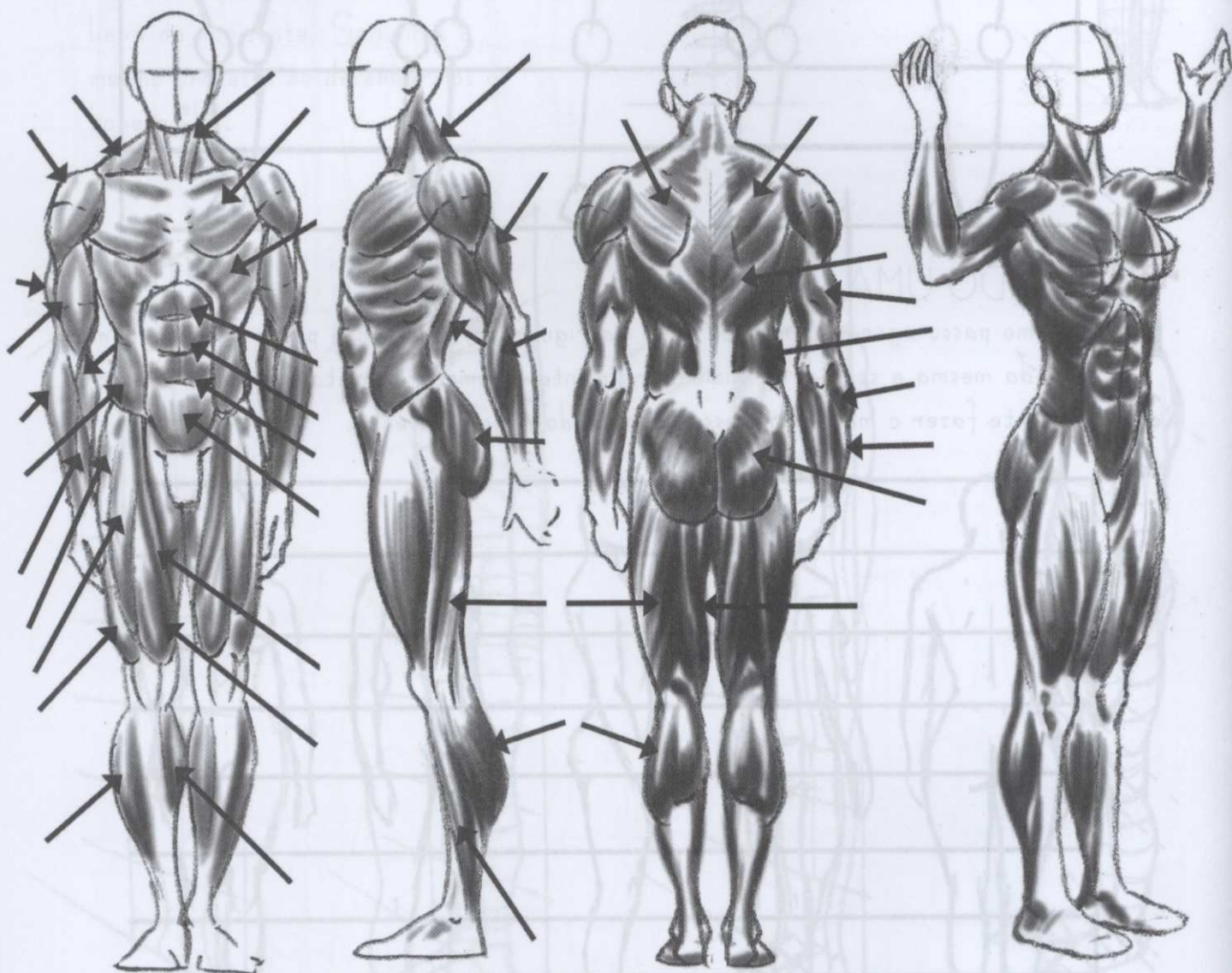
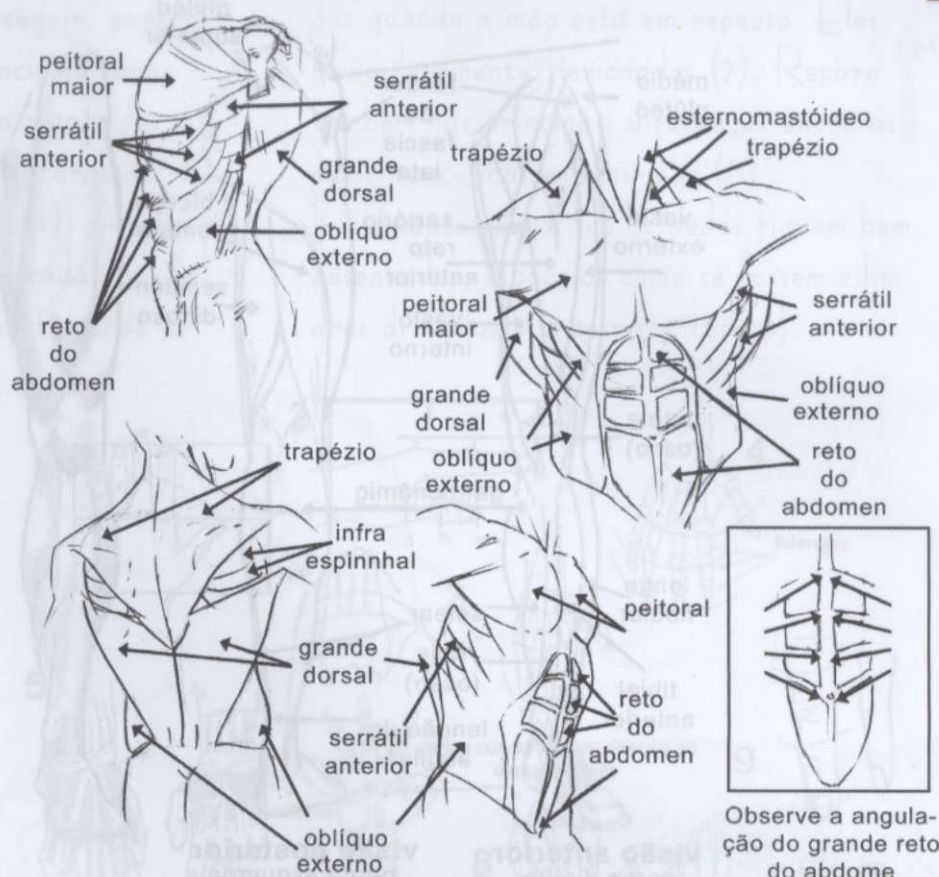
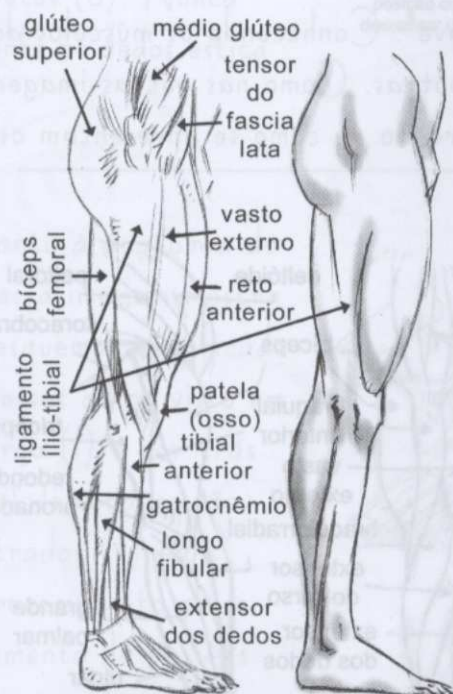
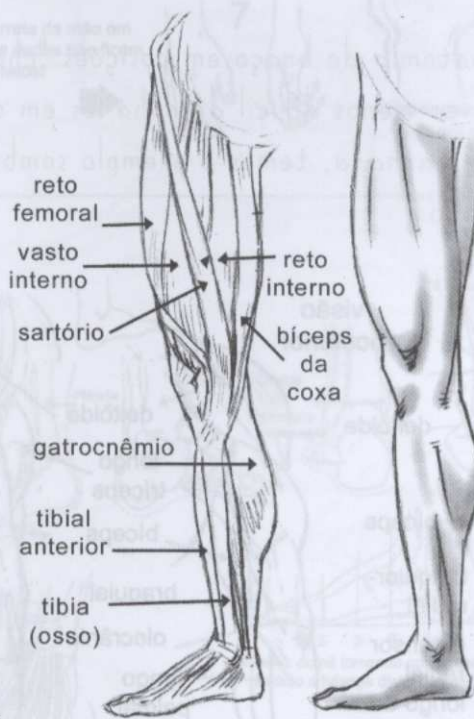
Primeiro encontra-se o meio do retângulo através de duas linhas diagonais (A).

Em seguida, dividimos o retângulo em oito, nove, ou sete partes e meia, que serão as medidas (cabeças) da altura da figura (B). Uma figura de sete e meia cabeças é uma figura de estatura baixa; de oito, estatura comum, e de nove, uma pessoa alta.

Depois, ligamos essas divisões ao ponto de fuga e teremos os espaços onde será desenhada a figura.

9 Utilizando a mesma técnica de perspectiva, começamos a desenhar um boneco com volume. Para isso, utilizamos elipses e pensamos nessas elipses em relação à linha do horizonte. No desenho "A", vemos que as faces inferiores das elipses que estão acima da linha do horizonte são visíveis e as faces superiores são visíveis naquelas que estão abaixo da linha do horizonte. Seguimos o mesmo processo ao desenharmos o boneco "B".

10 Aqui vemos o processo novamente, agora, apenas com o desenho do boneco, um pouco mais detalhado. Note que as partes de um lado e de outro do corpo, como altura dos ombros, cotovelos, joelhos, devem estar alinhadas em perspectiva para que seu boneco não fique torto.

GIRANDO UMA FIGURA

O próximo passo agora é fazer o "giro" da figura para que você possa dominar bem o desenho da mesma e senti-la tridimensionalmente. Comece exercitando com o boneco, e depois tente fazer o mesmo processo detalhando mais o desenho.

Faça o giro tanto da figura masculina como da feminina copiando a seqüência mostrada nessa imagem, sempre utilizando as linhas demarcadoras das medidas por altura de cabeça.

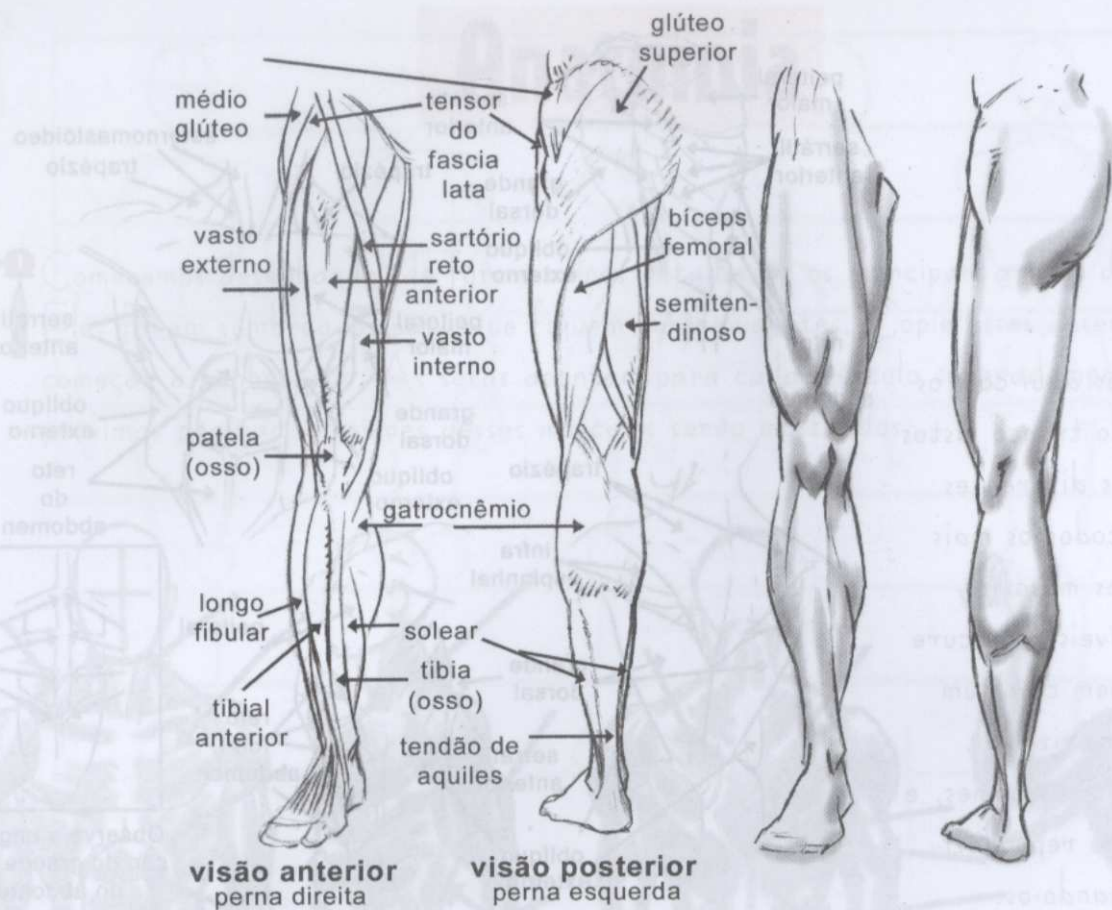
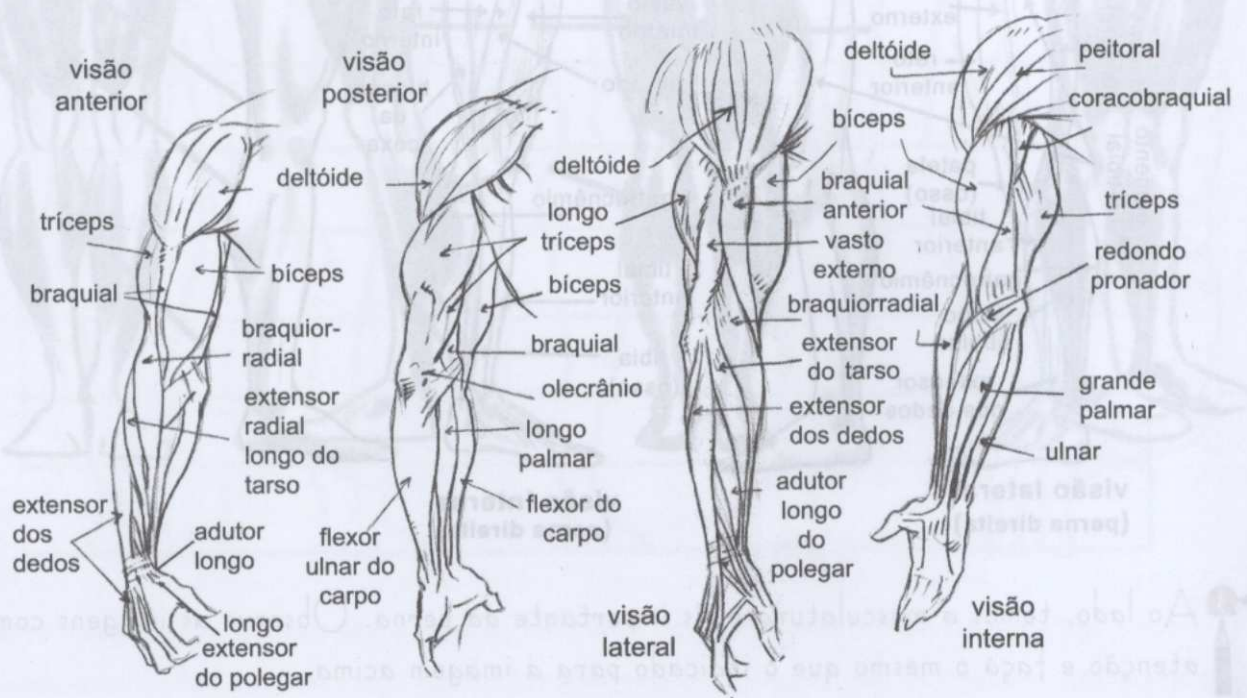
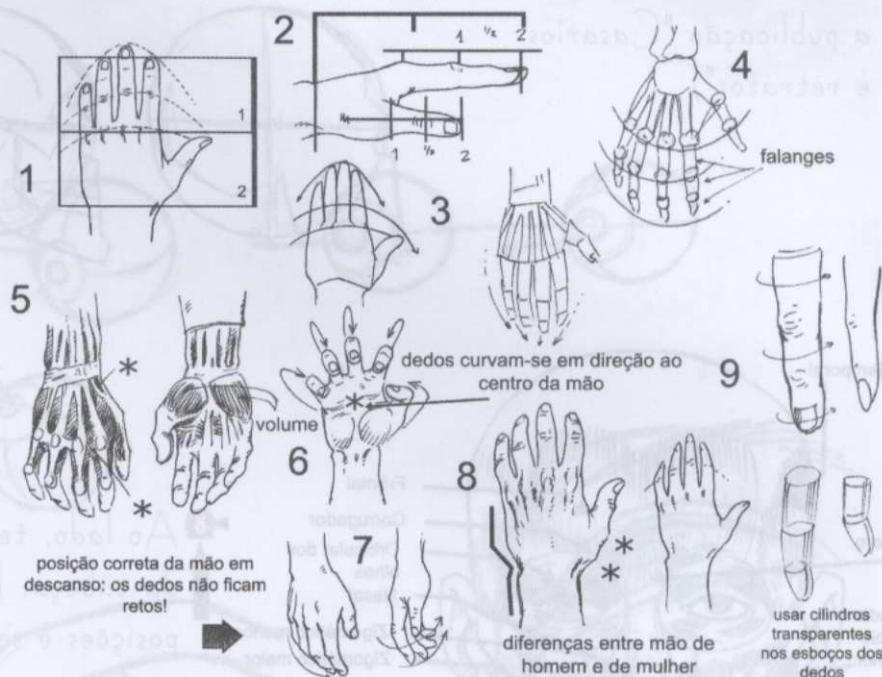
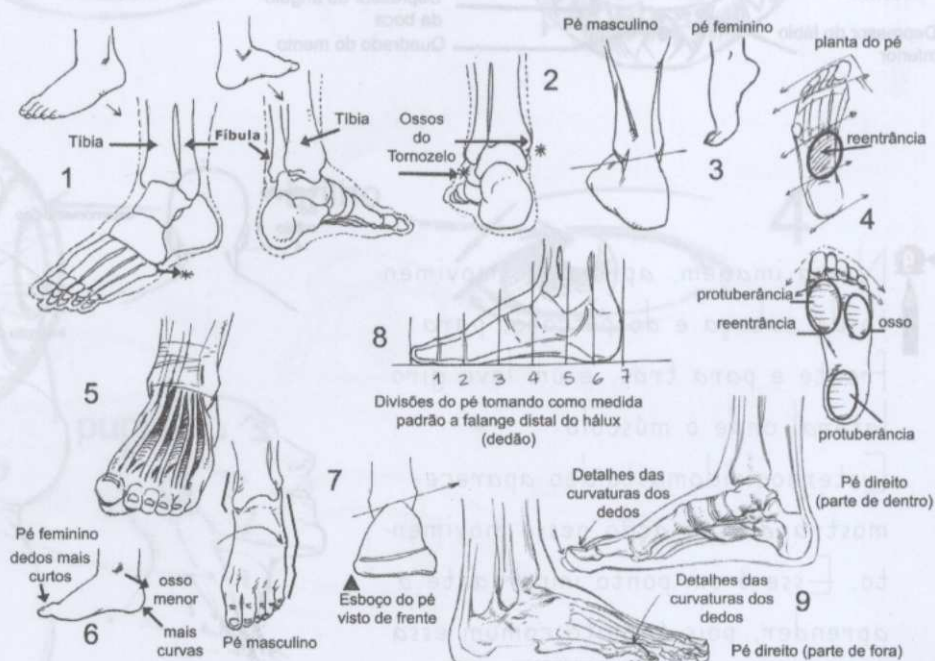
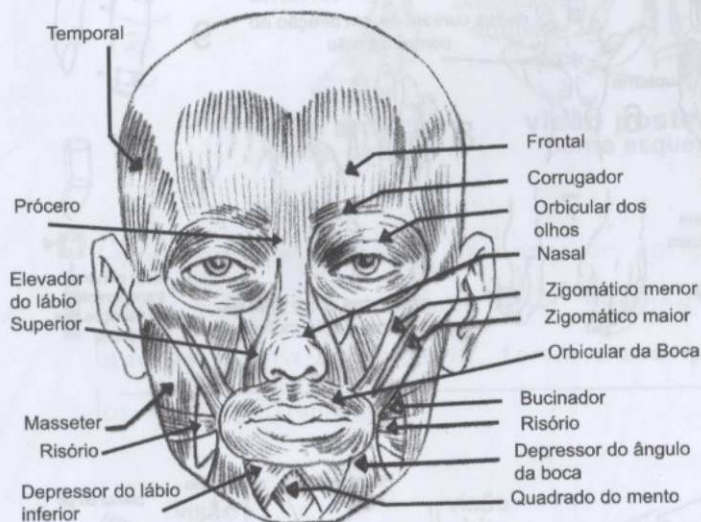
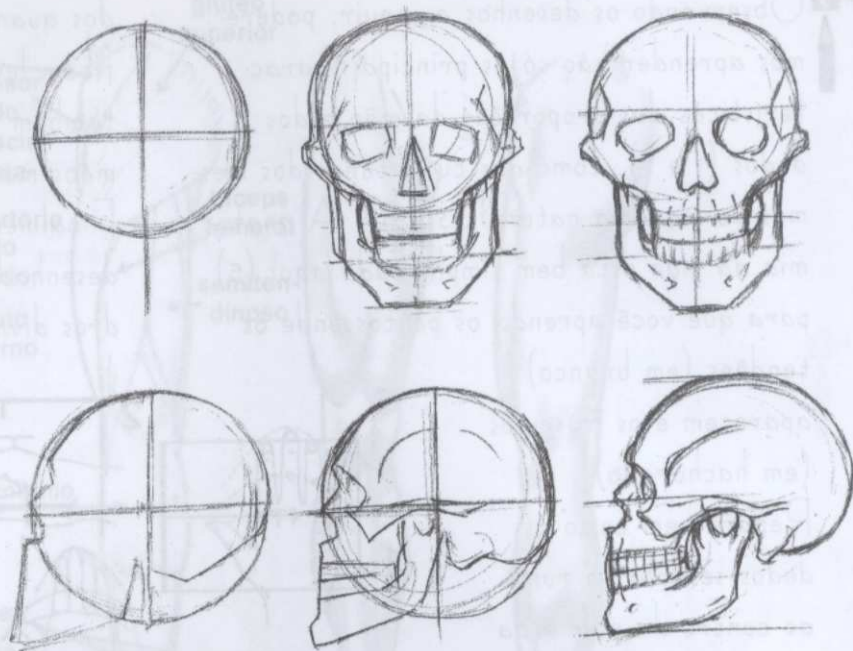
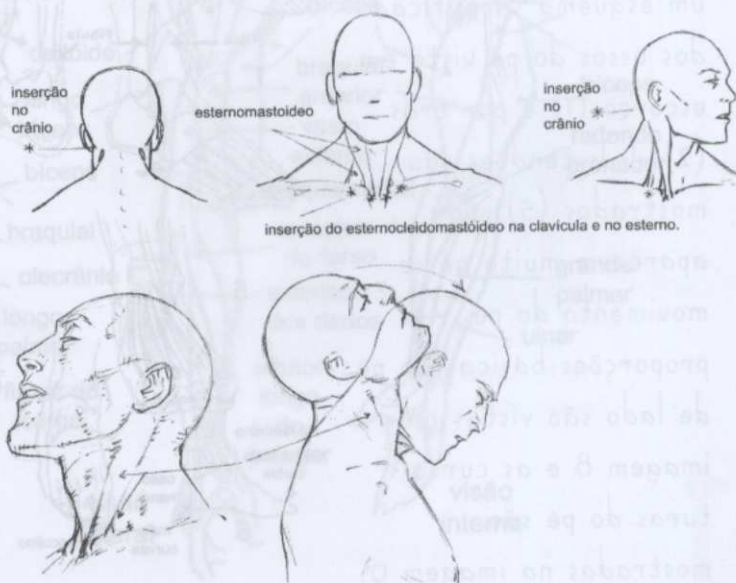
Anatomia

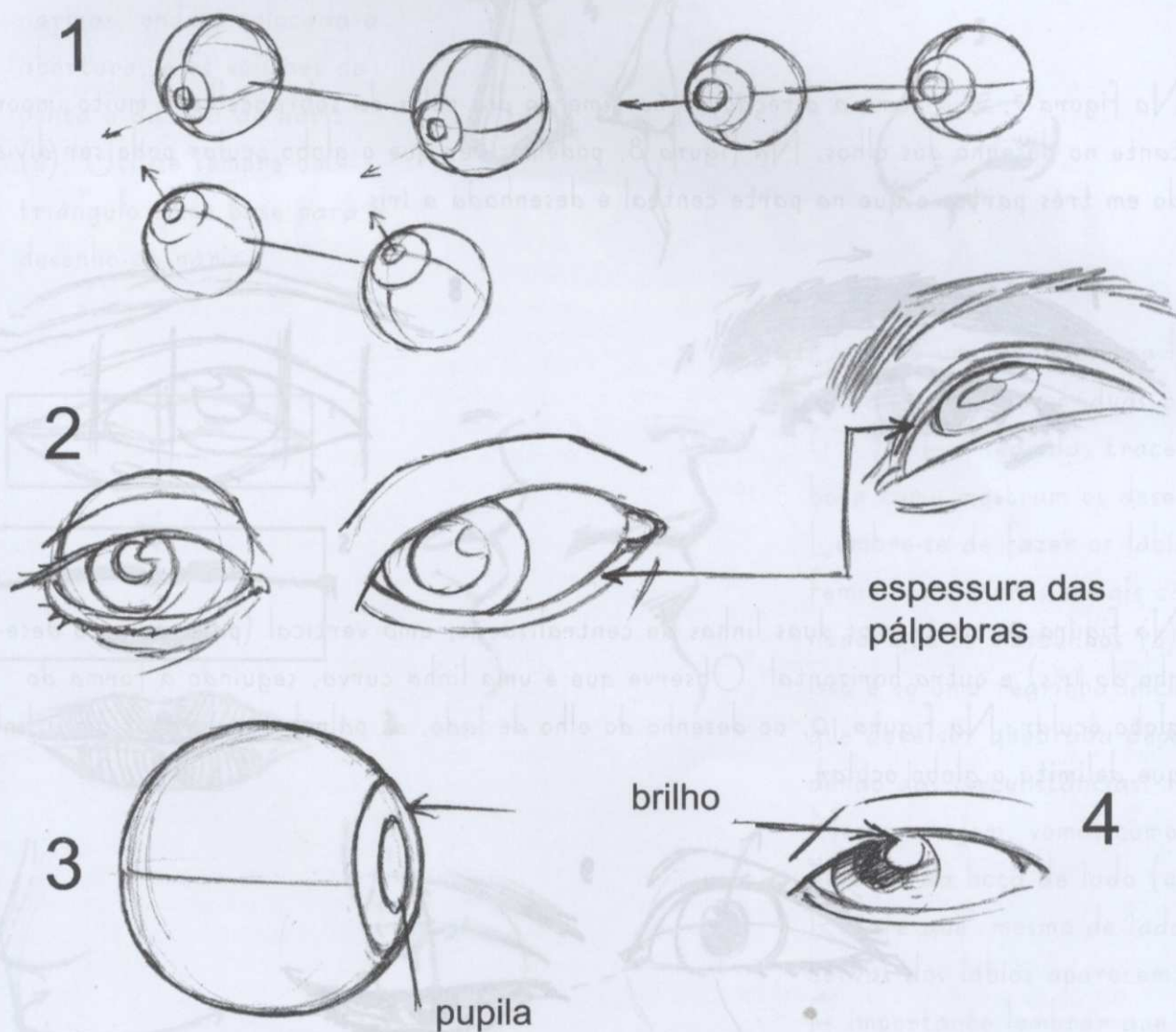
Comecemos desenhando, de forma menos detalhada, os principais grupos de músculos. Eles foram sombreados para que fiquem mais evidentes. Copie esses desenhos para começar a conhecê-los. As setas apontam para cada músculo separadamente. Nas próximas páginas, os nomes desses músculos serão mostrados.

Comecemos aqui com os músculos do tronco vistos em posições diferentes para que todos os mais importantes músculos fiquem visíveis. Procure observar bem cada um deles e memorizá-los, assim como seus nomes, e depois tente reproduzi-los, desenhando-os.

Observe a angulação do grande reto do abdome

visão lateral (perna direita)

visão interna (perna direita)

Ao lado, temos a musculatura mais importante da perna. Observe as imagens com atenção e faça o mesmo que o indicado para a imagem acima.

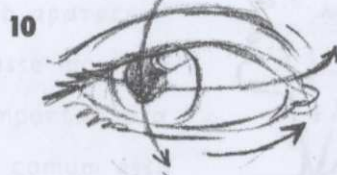
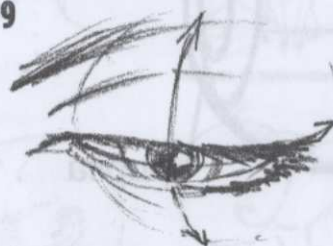
glúteo superior
médio glúteo
tensor do fascia lata
vasto externo
sartório
reto anterior
vasto interno
bíceps femoral
semitendinoso
patela (osso)
gatrocnêmio
longo fibular
solear
tibia (osso)
tibial anterior
tendão de aquiles

visão anterior
perna direita

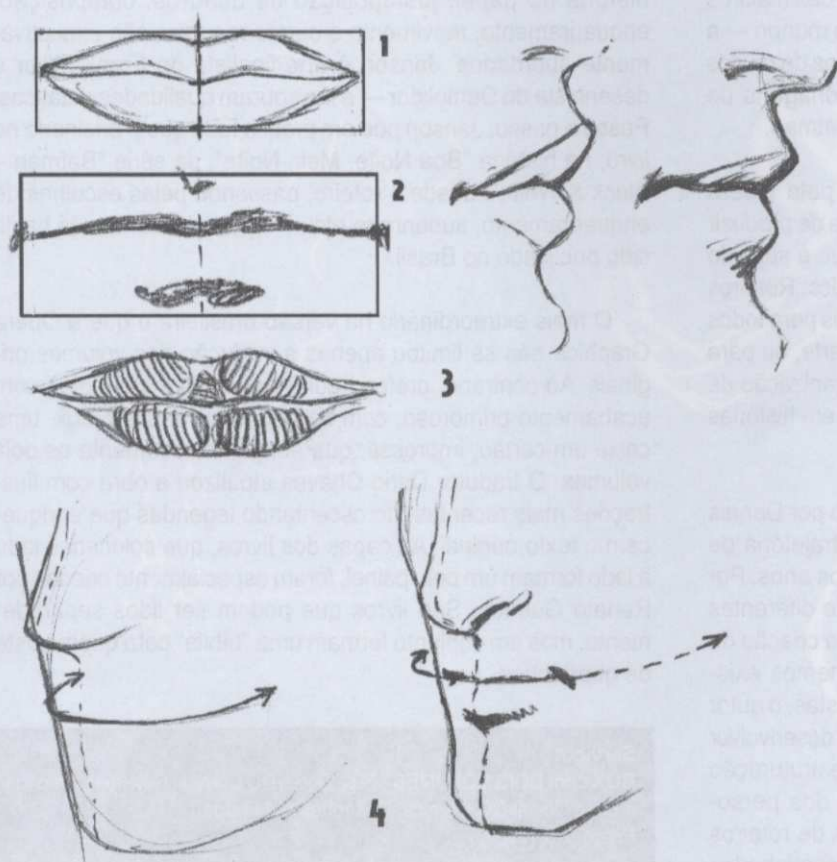
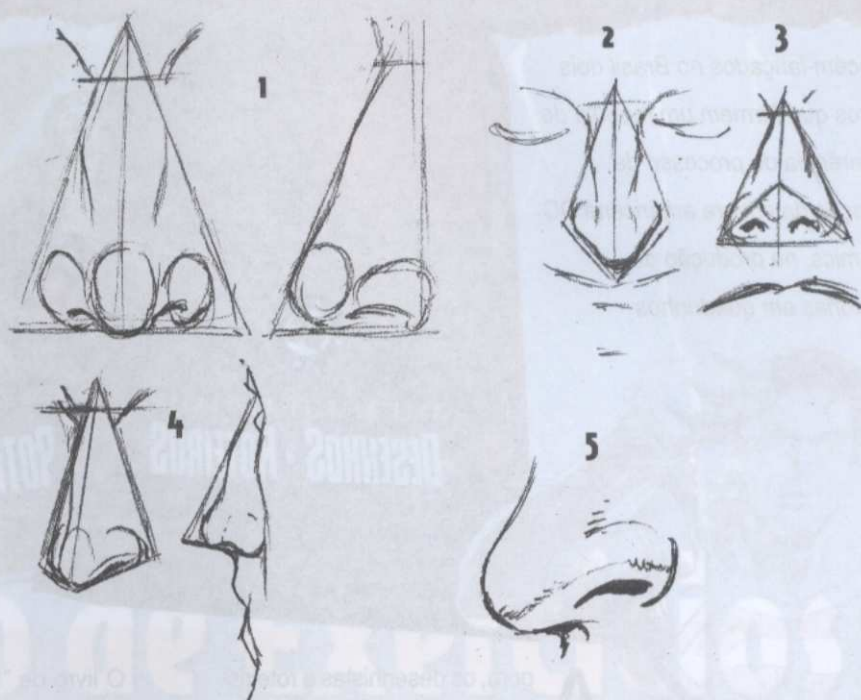
visão posterior
perna esquerda

Aqui temos a anatomia do braço em posições "chave". Conhecendo os músculos do braço nessas posições, fica menos difícil desenhá-los em outras. Como nas outras imagens, ao lado da figura descarnada, temos o exemplo sombreado de como se apresentam os músculos no corpo humano.

5 Observando os desenhos a seguir, poderemos aprender não só as principais características das proporções da mão e dos dedos (1 e 2), como das curvaturas dos mesmos de maneira natural (3 e 4). A anatomia da mão está bem simplificada aqui (5) para que você aprenda os pontos onde os tendões (em branco) aparecem e os músculos (em hachurado). Repare bem como os dedos se dobram rumo ao centro da palma da mão quando fazemos um movimento de "garra". Esse detalhe é muito importante para que seus desenhos fiquem corretos (6). Nunca desenhe os dedos esticados quando a mão está em repouso. Eles ficam levemente flexionados (7). Repare também nas principais diferenças entre as mãos masculinas e femininas (8). Finalmente, para que os dedos fiquem bem desenhados, esboce-os como se fossem cilindros divididos e transparentes (9).

6 Quanto à anatomia do pé, essa imagem mostra um esquema simplificado dos ossos do pé visto em escorço (1) e por trás (2). Os tendões são mostrados (5), pois aparecem muito nesse movimento do pé. As proporções básicas do pé de lado são vistas na imagem 8 e as curvaturas do pé são mostradas na imagem 9.

7 Na imagem ao lado, temos o processo de construção do crânio de frente e de lado. Procure observar e copiar aplicando as regras de medição do desenho básico da cabeça humana (Ver a publicação "Casarios e retratos").

8 Ao lado, temos os principais músculos da cabeça. Procure memorizar suas posições e seus nomes além da exata posição que ocupam.

9 Nessa imagem, aprenda o movimento da cabeça e do pescoço, para frente e para trás, e um leve giro lateral onde o músculo Esternocleidomastoídeo aparece mostrando sua ação nesse movimento. Esse é um ponto importante a aprender, pois é muito comum essa situação surgir.

Os olhos são como dois globos que se movimentam juntos (1). Observe também o desenho das pálpebras (2). Não se esqueça de desenhar a espessura delas! Observe como a íris projeta-se para fora do globo ocular, como uma lente colocada sobre este (3), e é sobre essa "lente" que a luz incide, criando aquele brilho tão importante e expressivo que deve ser sempre desenhado (4).

11 Observe na figura 5 os cílios nos olhos abertos e fechados. Eles não podem ser traçados "duros" e com distâncias iguais entre si, como na figura 6.

12 Na figura 7, veja como a direção do nascimento dos pêlos da sobrancelha é muito importante no desenho dos olhos. Na figura 8, podemos ver que o globo ocular pode ser dividido em três partes e que na parte central é desenhada a íris.

13 Na figura 9, mostramos duas linhas de centralização, uma vertical (para guiar o desenho da íris) e outra horizontal. Observe que é uma linha curva, seguindo a forma do globo ocular. Na figura 10, no desenho do olho de lado, as pálpebras ultrapassam a linha que delimita o globo ocular.

O Nariz

Através de um desenho de um triângulo, esboçamos o nariz (1). Observe o triângulo e o nariz visto de cima e de baixo (2 e 3) e em outras posições (4).

Repare bem no desenho das narinas, onde é colocada a abertura, e os volumes da ponta e da aba do nariz (5). Utilize sempre um triângulo como base para o desenho do nariz.

A Boca

Desenhe um retângulo na horizontal e divida-o em duas partes (1 e 2). Em seguida, trace a boca como mostram os desenhos. Lembre-se de fazer os lábios femininos menores e mais carnudos que os masculinos (3) — isso é só uma regrinha inicial que deve ser quebrada dependendo das circunstâncias.

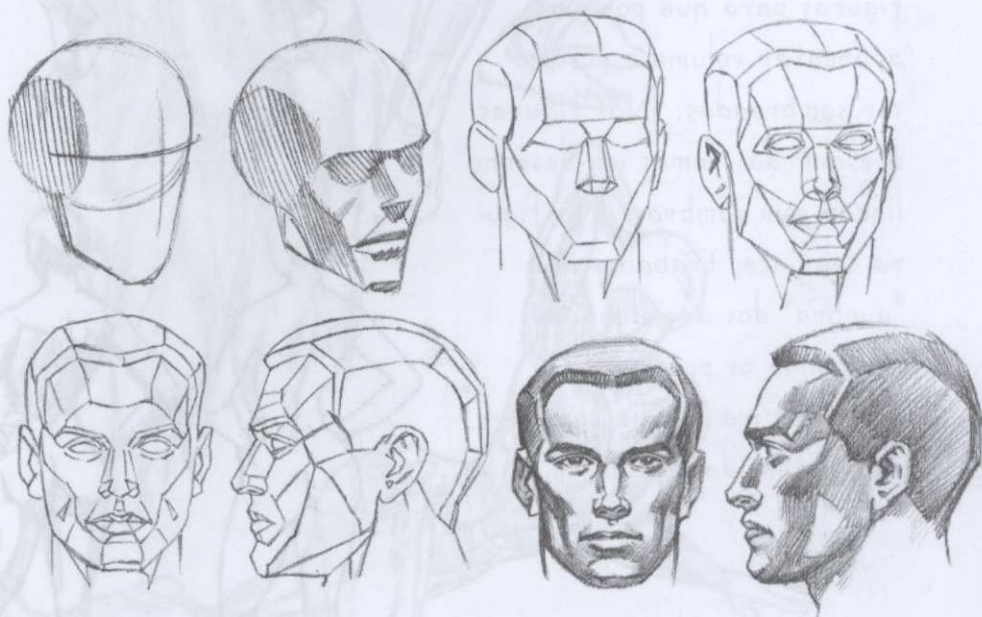
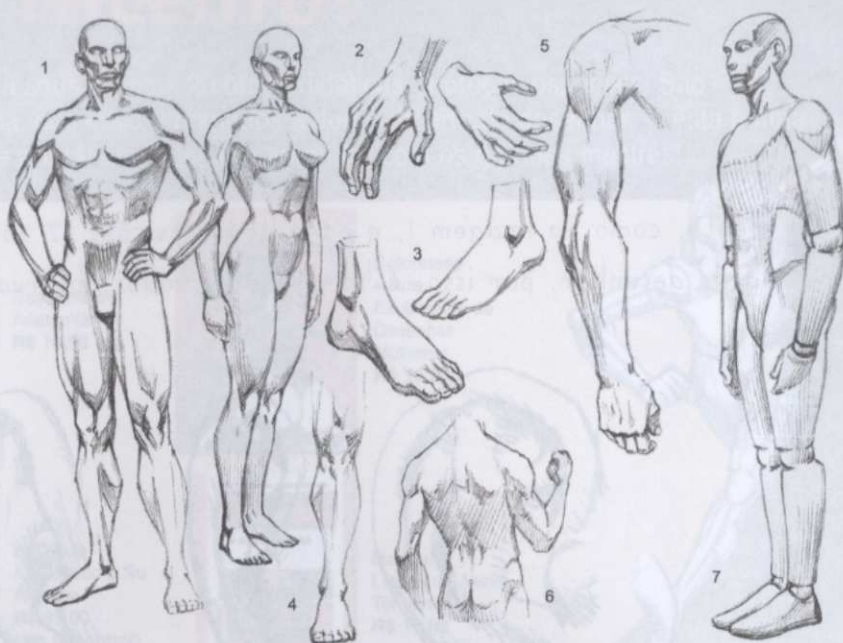
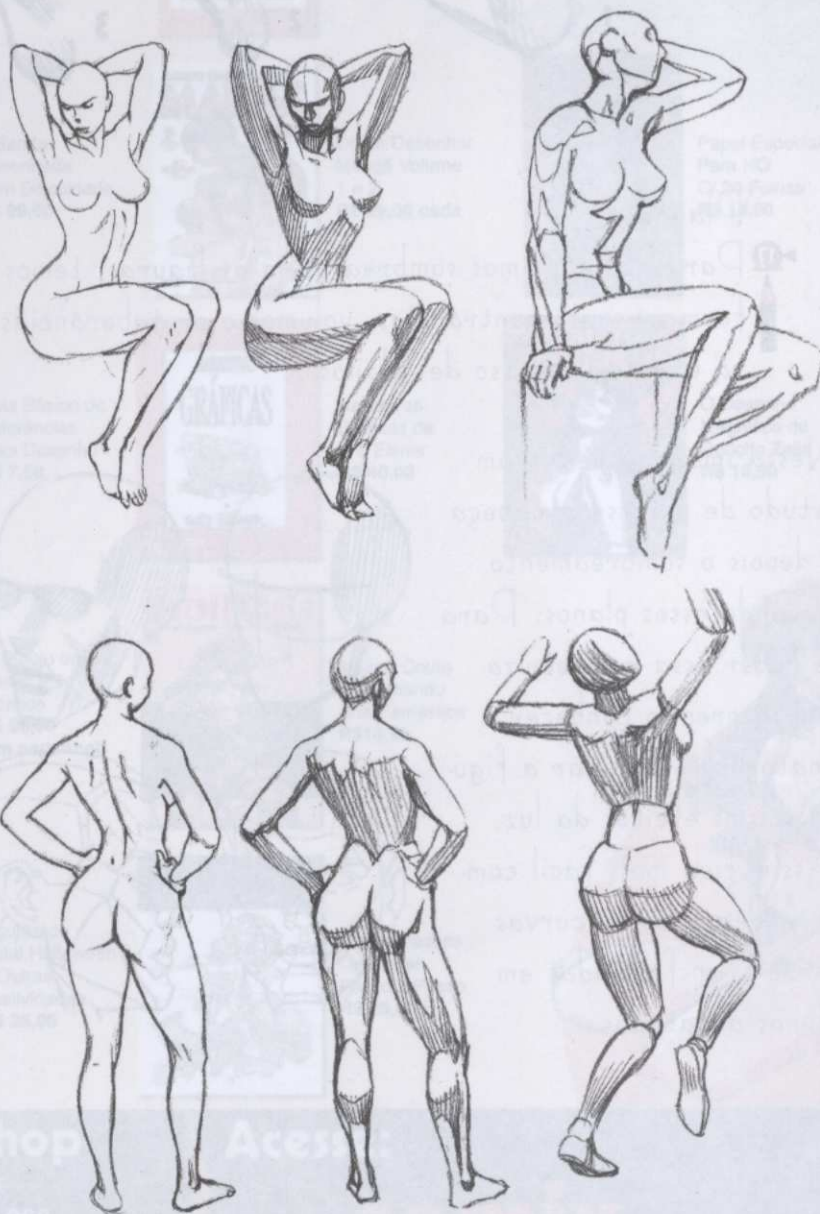
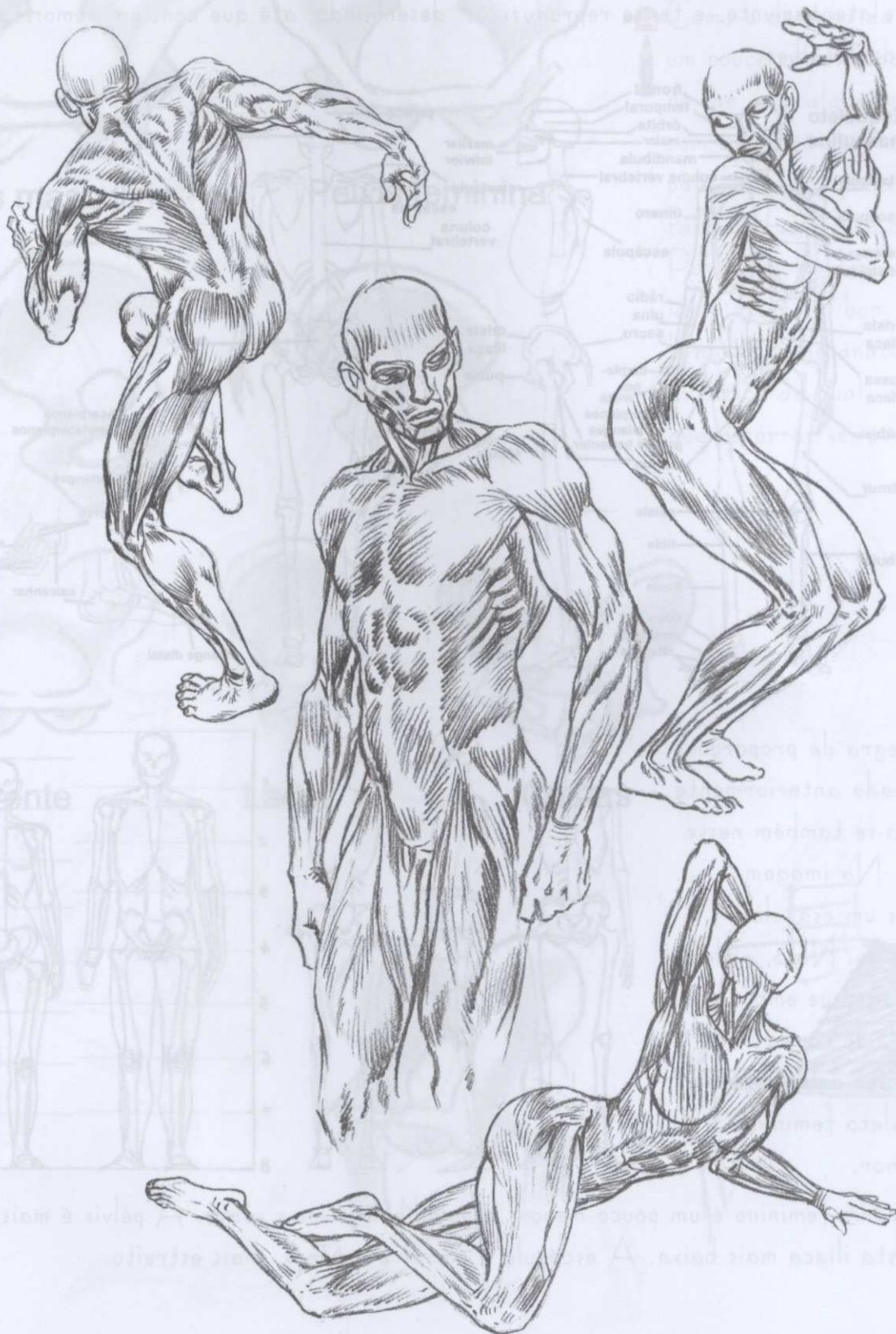
Nessa imagem, vemos como é o desenho da boca de lado (4). Repare que, mesmo de lado, as curvas dos lábios aparecem. É importante lembrar que a boca deve seguir a curva do rosto quando desenhada em escorço! (5).

A Orelha

16 Pela imagem 4, você pode aprender a construir as curvas da orelha e desenhá-la de frente, como na imagem 1, e em outras posições (2 e3). A orelha é um pouco complicada de desenhar, por isso, é bom fazer estudos observando fotos ou modelo ao natural.

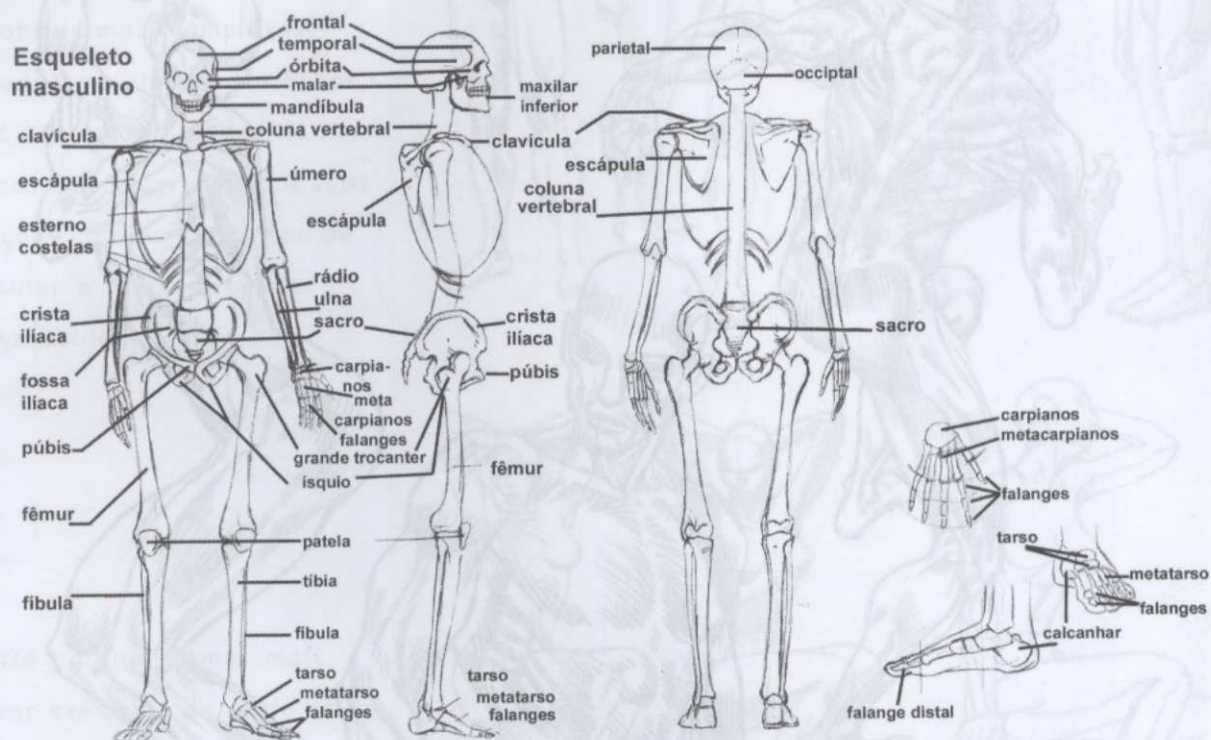
Planos

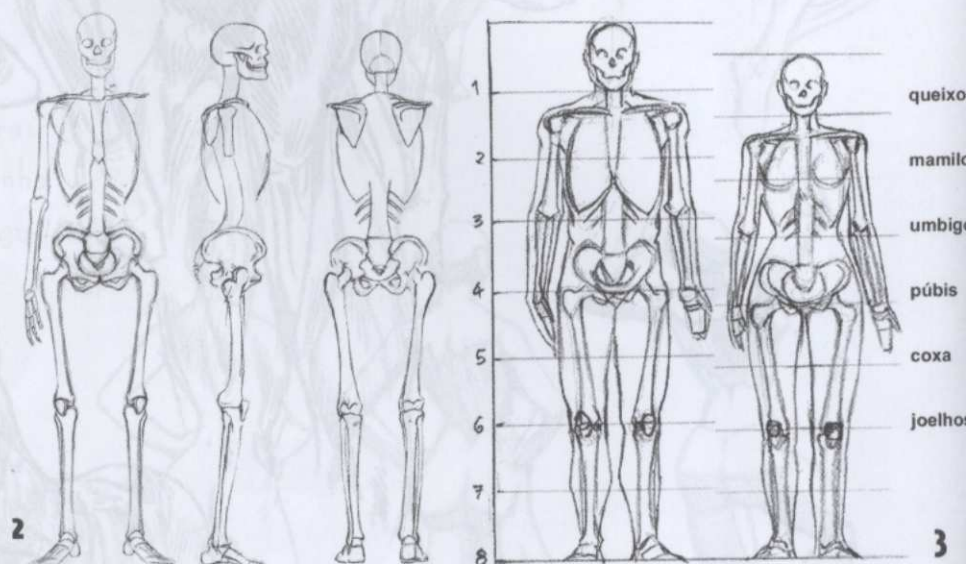
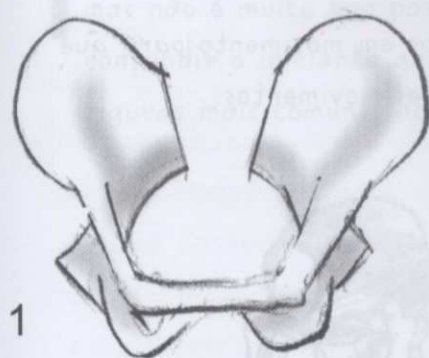
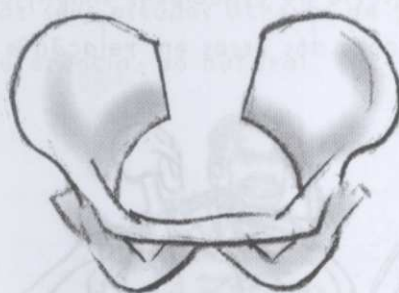
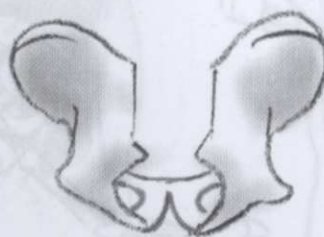
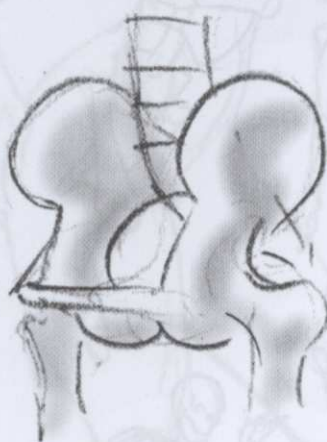
17 Para que possamos sombrear bem as figuras, temos que aprender a reconhecer bem as formas, suas reentrâncias, volumes e protuberâncias. Para isso, "geometrizamos" a figura e chamamos isso de "planos".

Nessa imagem, vemos um estudo de planos da cabeça e depois o sombreamento seguindo esses planos. Para se fazer essa geometrização, é preciso conhecer a anatomia, e estudar a figura sob os efeitos da luz. Assim fica mais fácil compreender onde as curvas serão transformadas em planos achatados.

18 Aqui vemos como se marca os planos no corpo do homem e da mulher, seguindo as formas básicas da anatomia. Comece treinando com o desenho do boneco (7), depois, passe para as formas mais complexas. Estude bem, nesses desenhos, como são estruturadas as formas geometrizadas e suas relações com os conjuntos de músculos e, depois, tente reproduzi-las.

19 Nessa página, temos mais alguns exemplos de como se determinam os planos nas figuras para que possam aparentar volume e possam ser sombreadas. Nas figuras à esquerda, vemos um desenho linear sem sombras. Na figura seguinte, trabalha-se a "quebra" dos arredondados, marcando os pontos onde a sombra irá incidir com mais intensidade.

20 Nessa página, temos vários exemplos de figuras humanas descarnadas. Os músculos (mais escuros) foram bem delineados e sombreados para que se diferenciem dos tendões. Como as figuras estão em movimento, você pode observar como esses músculos se comportam em posições diversas.

21 O Esqueleto

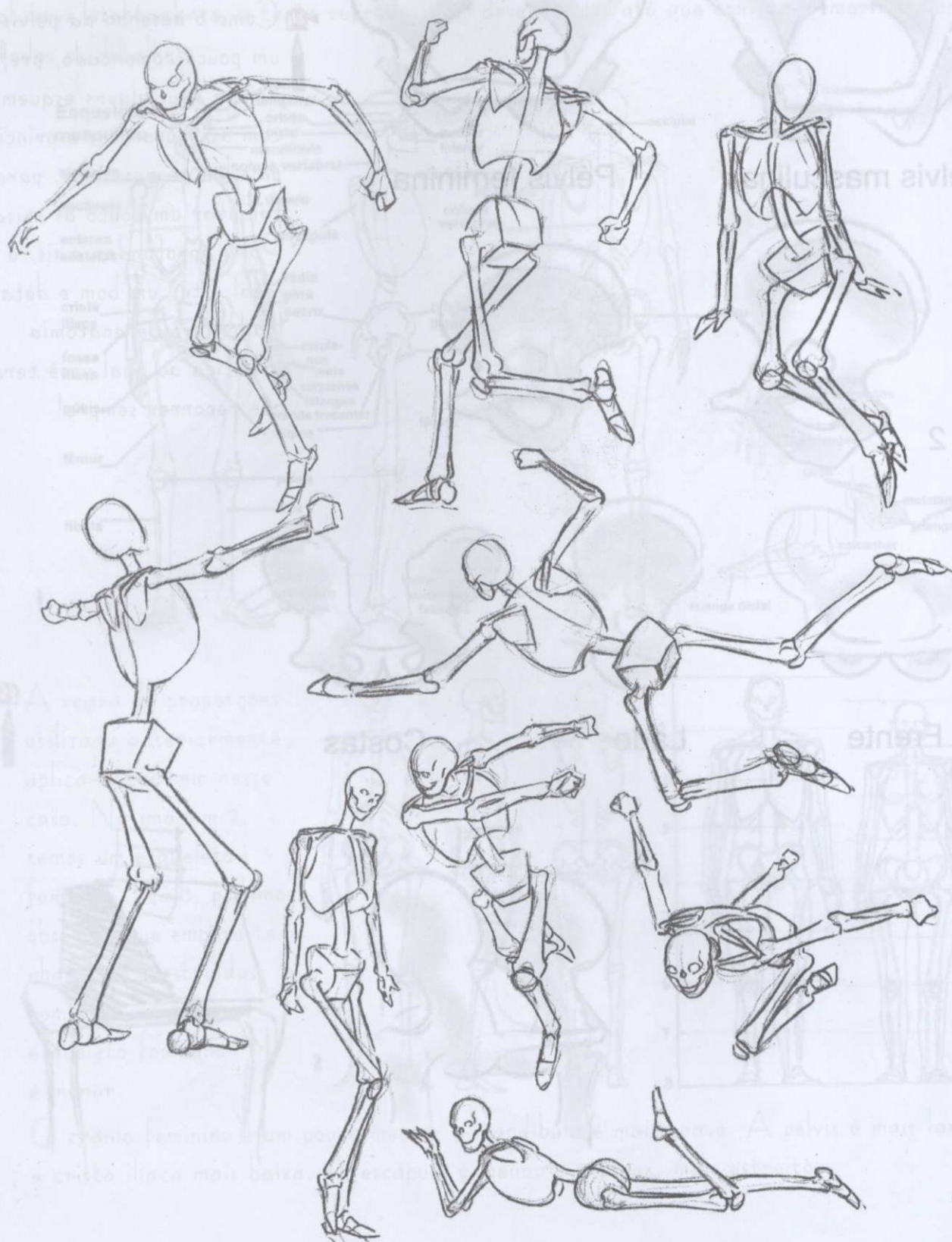
Temos aqui um esqueleto masculino um pouco simplificado, em três vistas e os nomes dos ossos.

22

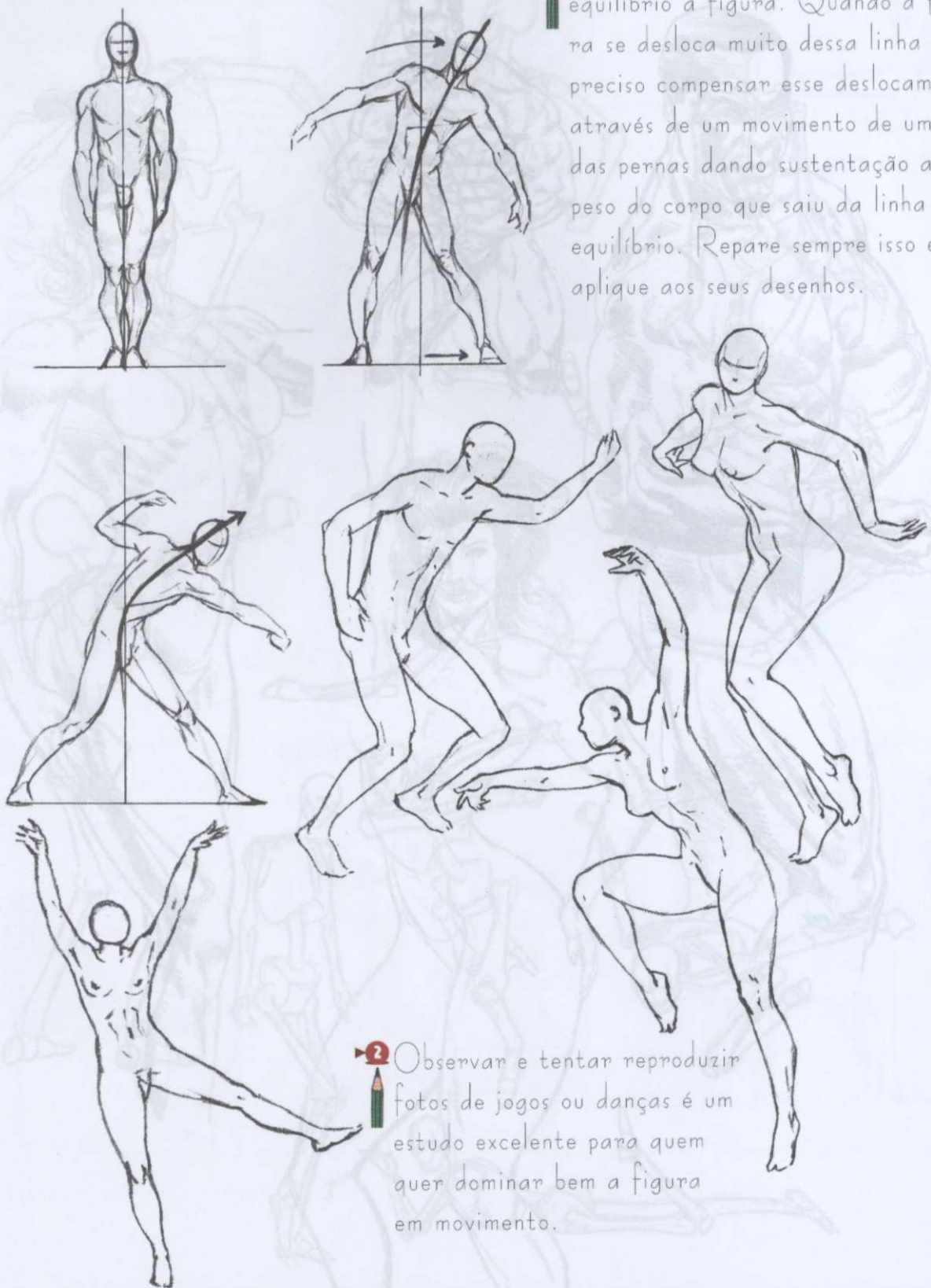
Na imagem 1, também um esquema rápido dos ossos da mão e pé. É importante que você observe atentamente, e tente reproduzi-los, desenhando, até que consiga memorizar bem todos os detalhes.

23

A regra de proporções utilizada anteriormente aplica-se também nesse caso. Na imagem 2, temos um esqueleto feminino. Na 3, podemos observar que embora tenham sido construídos com oito cabeças, o esqueleto feminino é menor.

O crânio feminino é um pouco menor; a mandíbula é mais suave. A pélvis é mais larga e a crista ilíaca mais baixa. A escápula é menor e o tórax, mais estreito.

A Pélvis

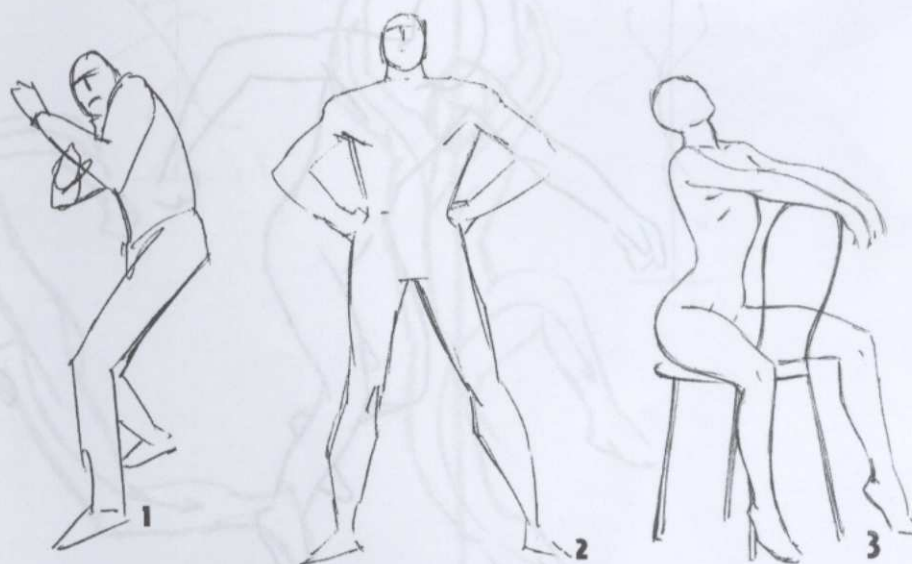
Como o desenho da pélvis é um pouco complicado, prefiro deixar aqui alguns esquemas com as proporções e principais linhas marcadas, para facilitar um pouco as coisas. Para aprofundar mais, o ideal é ter um bom e detalhado livro de anatomia artística ao qual você terá que recorrer sempre!

25 Nessa página, apresento uma série de esqueletos simplificados em movimento para que você se familiarize com as posições dos ossos em relação a esses movimentos.

A musculatura exagerada de fisiculturistas dá um resultado plástico bonito no desenho, mas não é muito boa para o estudo de anatomia, já que os músculos hipertrofiados podem confundir o iniciante que faz seus estudos através de fotos. Procure aprender com figuras mais comuns, de preferência, ao natural.

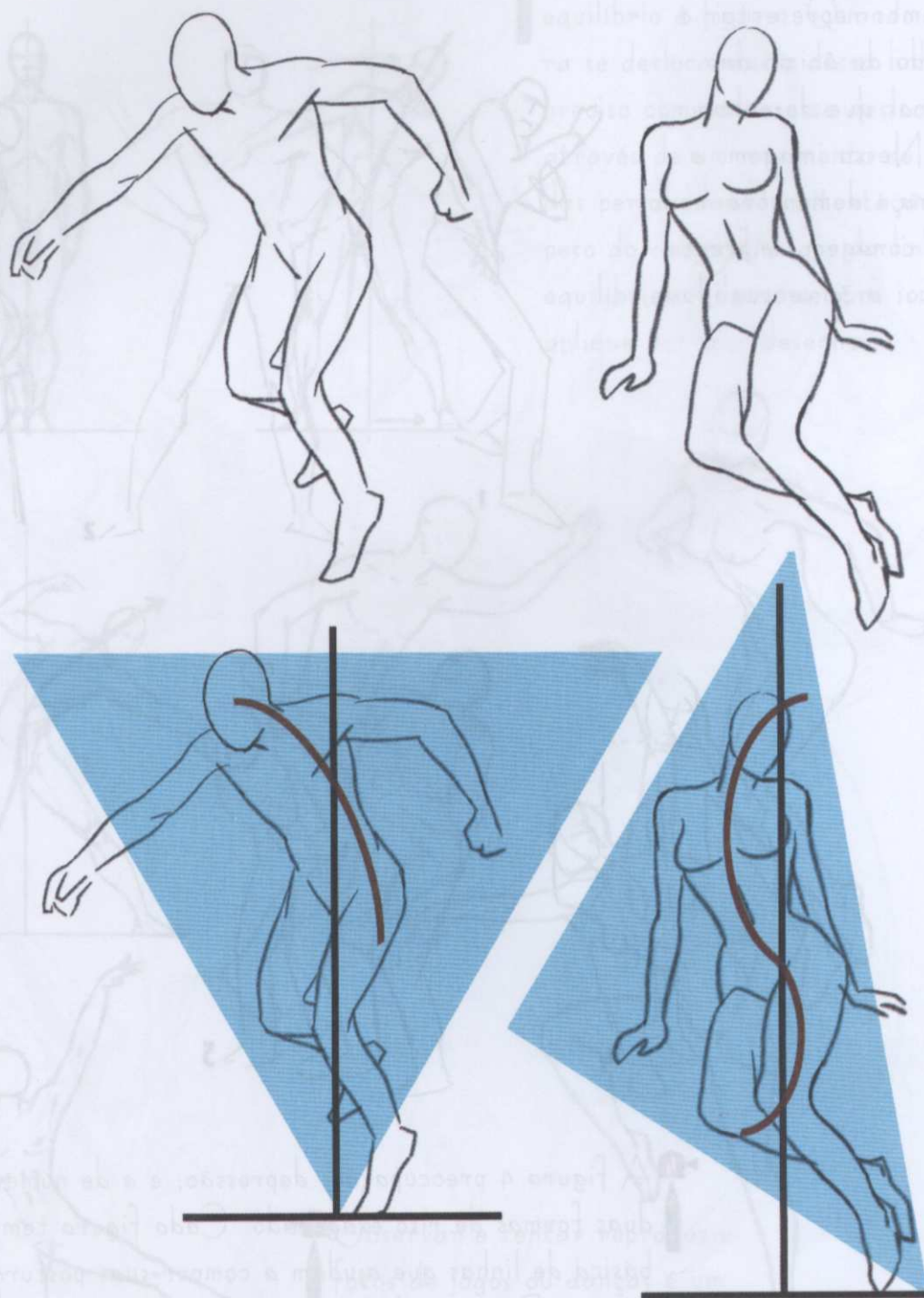
A figura em movimento

Há uma linha imaginária que sugere equilíbrio à figura. Quando a figura se desloca muito dessa linha é preciso compensar esse deslocamento através de um movimento de uma das pernas dando sustentação ao peso do corpo que saiu da linha de equilíbrio. Repare sempre isso e aplique aos seus desenhos.

Observar e tentar reproduzir fotos de jogos ou danças é um estudo excelente para quem quer dominar bem a figura em movimento.

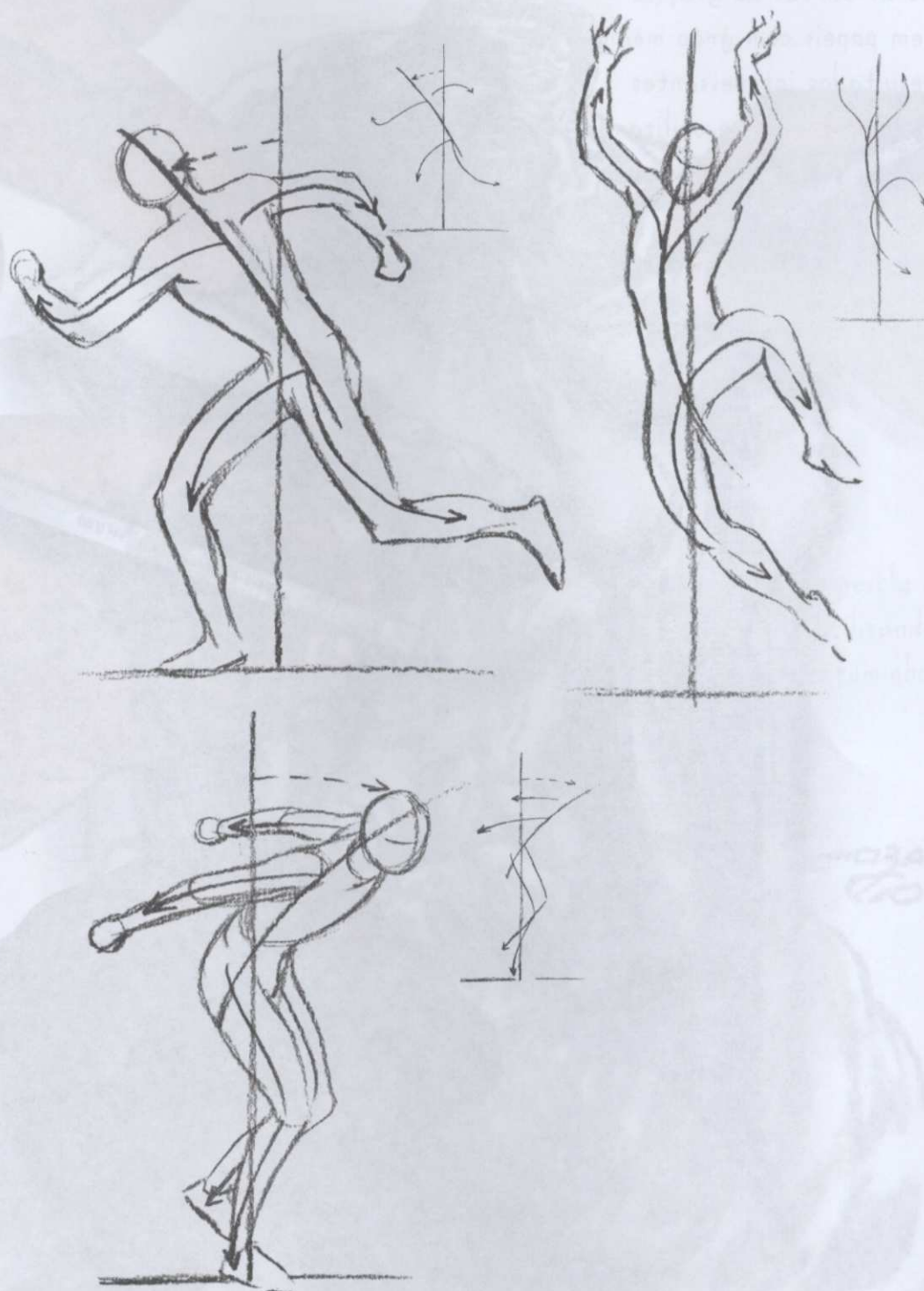
EXPRESSÃO CORPORAL

Através do desenho da postura adequada, podemos representar o estado de ânimo das figuras que desenharmos. Nessa imagem, a figura 1 demonstra medo; a 2, coragem, enfrentamento; a 3, sensualidade;

A figura 4 preocupação, depressão; e a de número 5, mostram duas formas de riso exagerado. Cada figura tem uma estrutura básica de linhas que ajudam a compor suas posturas ou seus movimentos. Por exemplo: a 2 segue uma estrutura triangular sugerindo estabilidade, e a 3 foi construída com linhas sinuosas, sugerindo sensualidade.

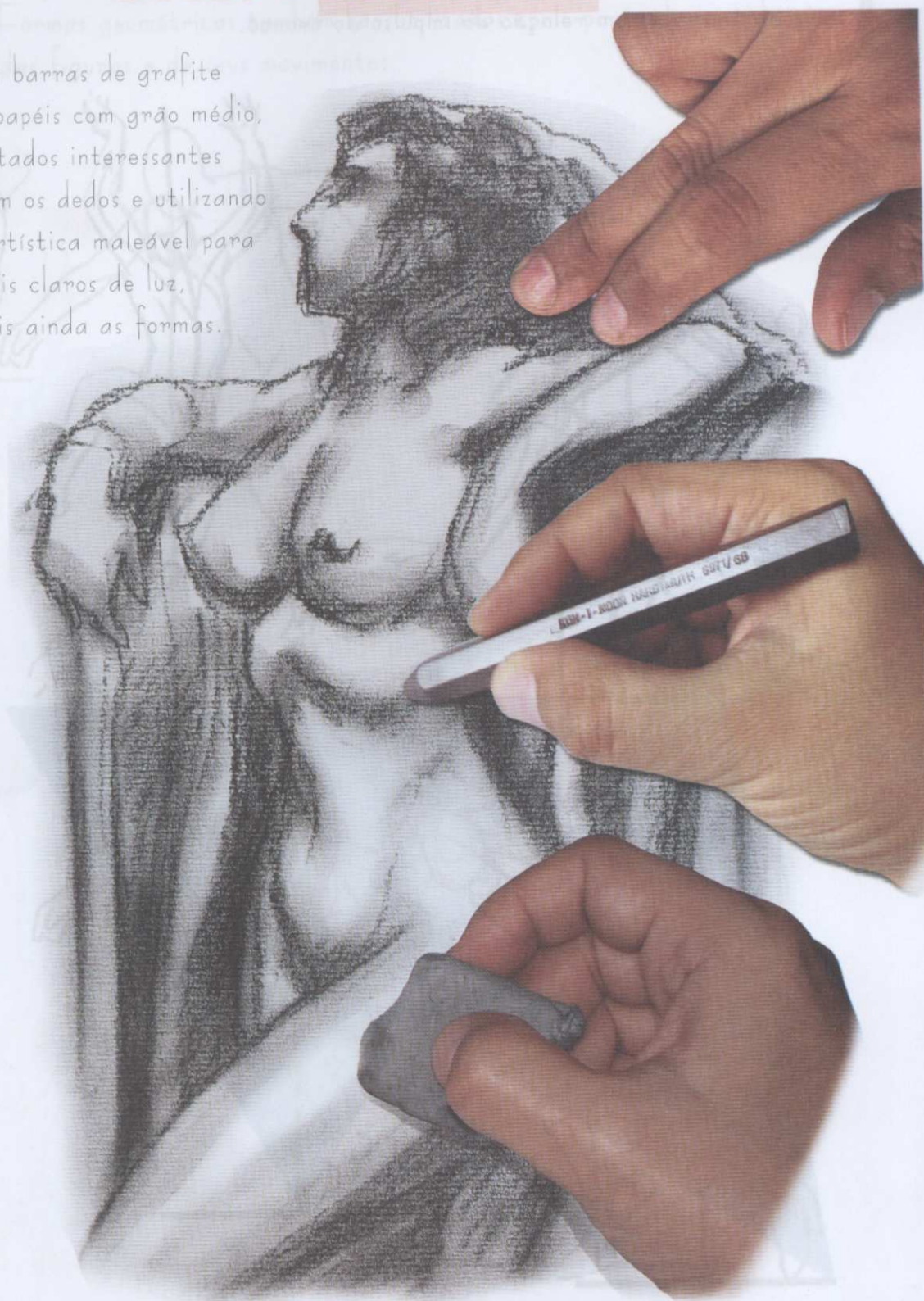
LINHA DE AÇÃO

5 Há uma linha central e imaginária que determina a característica básica do movimento da figura. Formas geométricas também são utilizadas como ponto de partida para a construção das figuras e de seus movimentos.

6 Quando for esboçar suas figuras, procure encaixá-las em formas geométricas e encontre as linhas principais de seu deslocamento/movimento da linha de equilíbrio.

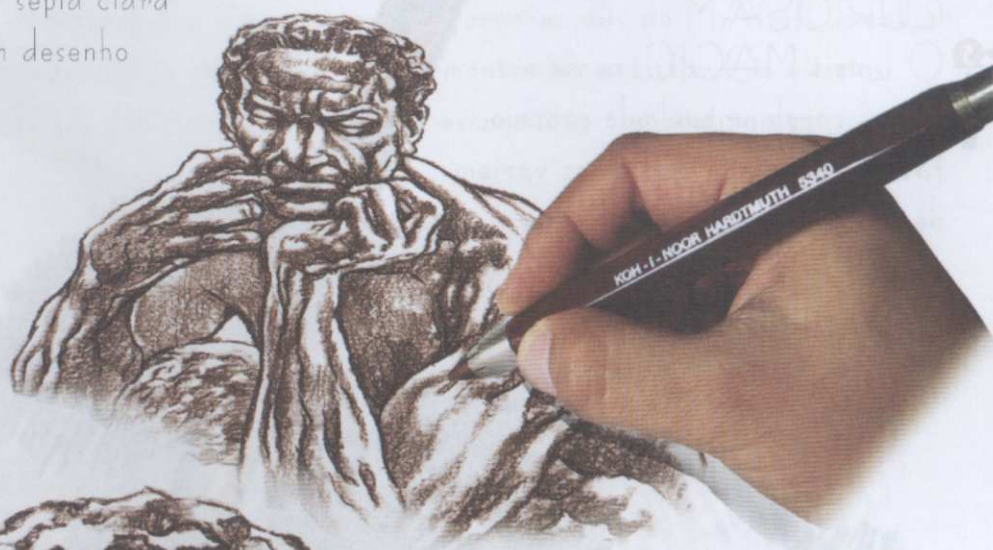
HARMONIA NO MOVIMENTO

7 A harmonia no movimento se dá quando os membros superiores e inferiores estão em posições coerentes em relação ao impulso do tronco.

8 Os membros inferiores devem dar apoio ao resto do corpo, posicionando-se contrariamente um ao outro, enquanto os superiores intercalam-se nos seus movimentos.

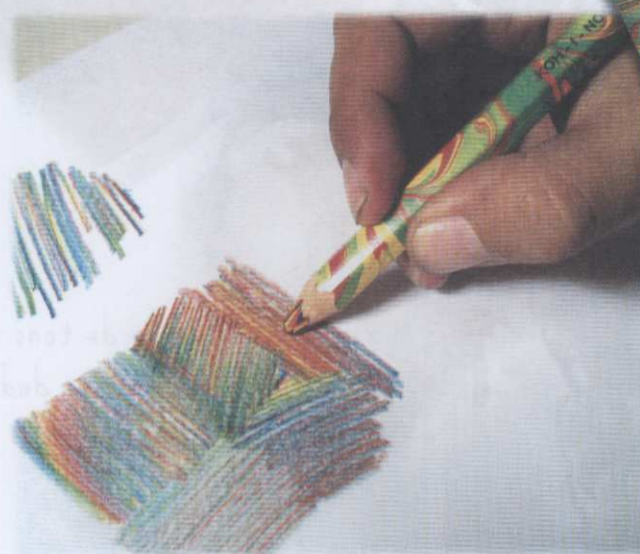
Dicas e materiais

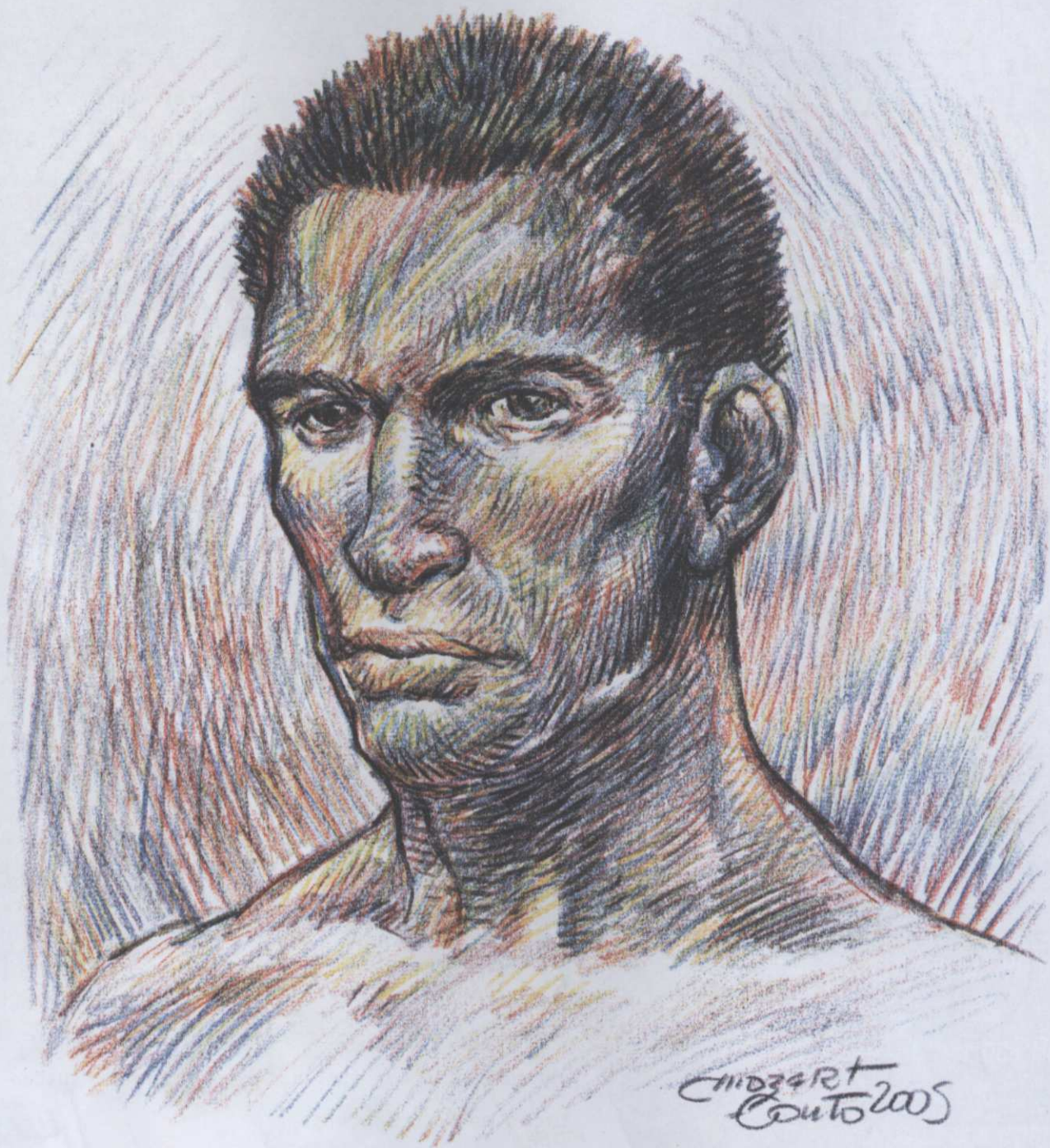
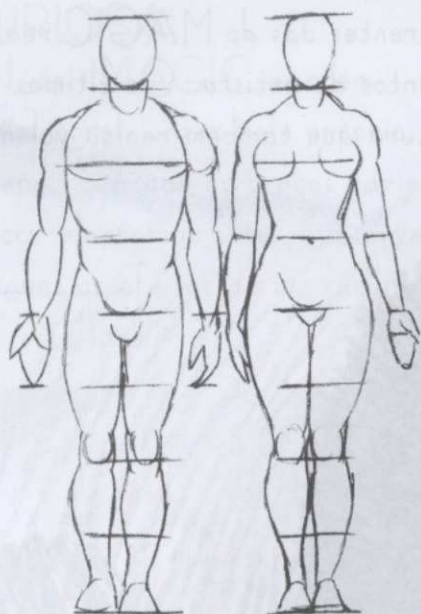
1 Utilizando as barras de grafite integrais em papéis com grão médio, obtemos resultados interessantes esfumando com os dedos e utilizando a borracha artística maleável para criar tons mais claros de luz, realçando mais ainda as formas.

2 Esse método de desenho presta-se muito bem para esboços preliminares antes da realização de uma pintura mas pode ser utilizado apenas como um desenho com resultados excelentes, principalmente os retratos e nus.

SÉPIA

3 Utilizando um porta-minas adequado, as barras integrais sépia clara ou escura, permitem um desenho definido e intenso.

4 A suavização e mescla de tons pode ser conseguida utilizando os dedos, a borracha ou o esfuminho.

UMA EXPERIÊNCIA CURIOSA

5 O Lápis MAGIC, contém várias cores juntas nele próprio, fazendo com que os traços variem de cor aleatoriamente. Observe nas imagens os efeitos de um sombreado com esse lápis.

6 Se desejamos um pouco mais de controle no trabalho, intercalando o uso do MAGIC com os lápis de cor artísticos, obtemos um trabalho rico, com um toque impressionista. Na imagem ao lado o desenho foi esboçado com lápis de cor marrom e depois colorido com MAGIC, usando traços paralelos. Numa segunda fase, foram usados lápis de cor para definições e coloridos com traços paralelos e também cruzados.

Exemplo de arte feita com o lápis MAGIC intercalando os sombreados com lápis de cor artísticos. Geralmente, o esboço é feito levemente com uma cor escura; em seguida, a aplicação de tracejados com o lápis MAGIC dá o tom geral da obra. Para finalizar utilizando lápis de cor, acrescenta-se algumas cores diferentes das do MAGIC realçando esse ou aquele ponto seguindo os impulsos e conhecimentos do artista. Os últimos detalhes de sombra são feitos com uma cor intensa e escura que também realça volumes.

Memorizando

1 - Para se conseguir um equilíbrio no desenho da figura vertical, temos que aprender bem a forma e a posição da coluna vertebral. Atente a isso para que seu desenho não fique reto.

2 - Sempre observe e memorize os locais por onde as linhas divisórias passam no desenho das proporções do corpo. Repita exatamente esse processo nos seus desenhos. Se sua figura parecer desproporcional, é porque não desenhou as partes correspondentes às medidas nos seus devidos lugares.

3 - Os olhos são como dois globos que se movimentam juntos. Observe também o desenho das pálpebras. Não se esqueça de desenhar a espessura delas!

4 - Para que possamos sombrear bem as figuras, temos que aprender a reconhecer bem as formas, suas reentrâncias, volumes, protuberâncias. Para isso, "geometrizamos" a figura e chamamos isso de "planos". Trabalha-se a "quebra" dos traços arredondados, achatando algumas partes da figura, marcando os pontos onde a sombra irá incidir com mais intensidade.

5 - Quando a figura se desloca muito dessa linha é preciso compensar esse deslocamento através de um movimento de uma das pernas, dando sustentação ao peso do corpo.

6 - Cada figura tem uma estrutura básica de linhas que ajudam a compor suas posturas ou movimentos.

www.escala.com.br

PRESIDENTE: Hercilio de Lourenzi
VICE-PRESIDENTE: Mário Florêncio Cuesta
DIRETORA ADM. FINANCEIRA: Zenaide A. C. Crepaldi
DIRETOR EDITORIAL: Ruy Pereira
ASSESSOR ESPECIAL DA DIRETORIA: Paulo Afonso de Oliveira

CURSO COMPLETO DE DESENHO

Editora Escala
Av. Profª Ida Kolb, 551 - Casa Verde
CEP 02518-000 - São Paulo/SP
Tel.: (11) 3855-2100
Fax: (11) 3855-2131
Caixa Postal: 16.381 - CEP 02599-970 - São Paulo/SP

EDITORIAL
GERENTE: Sandro Aloisio
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e Denise Silva Rocha Costa
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Cristiane Amaral dos Santos

GERENTE DE MARKETING: Ana Kekligian

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior

PUBLICIDADE
(publicidade@escala.com.br)
Paulo Afonso de Oliveira, Dorival Seta, Luiz Umberto Betioli, Magno Barretto, Priscila Vanessa, Ritha Corrêa e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
BAHIA: Carlos Augusto Chetto, canalccr@terra.com.br - (71) 358-7010
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br - (51) 3268-0374
CURITIBA: Helenara Rocha, helenara@grpmidia.com.br - (41) 3023-8238

COMUNICAÇÃO
Marco Barone

VENDAS DIRETAS
Anne Vilar

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
BRASIL: (11) 3855-1000
(atendimento@escala.com.br)

NÚMEROS AVULSOS E ESPECIAIS
(numerosavulsos@escala.com.br)

Número 05, ISBN 85-7556-729-2 - Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 (21) 2195-3200. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor (11) 3855-1000 ou pelo site www.escala.com.br ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à

PROJETO E REALIZAÇÃO

Diretores: Carlos Mann, Franco de Rosa
Chefe de Redação: René Ferri
Assistente de Redação: Mônica Ferreira
Editor: Franco de Rosa
Redação: Franco de Rosa e Mozart Couto
Desenhos: Mozart Couto
Projeto Gráfico: Usina de Artes
Diagramação: Ed Peixoto
Digitalização de Imagens: Evandro Toquette (Supervisão), Marcia Omori, Marcio Aoki, Adriana Cheganças

VISITE NOSSO SITE:
www.operagraphica.com.br

APRESENTAÇÃO

Com este número, chegamos ao 5º volume deste curso, o penúltimo da série que ficará completa no próximo mês, quando irá às bancas o volume 6, com o tema Luz e Sombra. O presente número dá seqüência ao tema apresentado no volume nº 4, A Figura Humana, com o mestre Mozart Couto ensinando como desenhar Animais.

Os segredos da técnica de Mozart Couto, mundialmente respeitada, estão sendo generosamente revelados neste maravilhoso Curso de Desenhos, o qual nos sentimos orgulhosos em editar — afinal, contar um artista dessa qualidade como professor é uma oportunidade rara.

Agora, aprenda a desenhar Animais, mamíferos, répteis, aves, peixes, de grande e pequeno porte. Dedique-se a estudar as lições de Mozart Couto, pratique bastante, e não deixe de completar o Caderno de Exercícios nas páginas centrais.

Os Editores

ÍNDICE

Desenhando animais . . . . pág. 3

CADERNO DE EXERCÍCIOS . . . . pág. 19

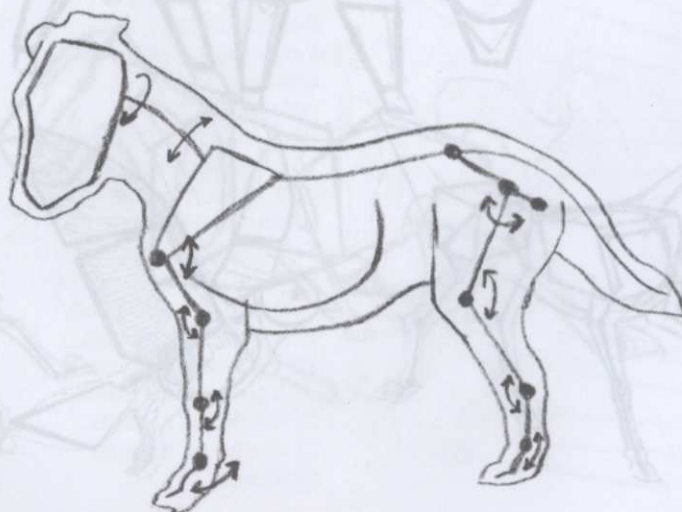
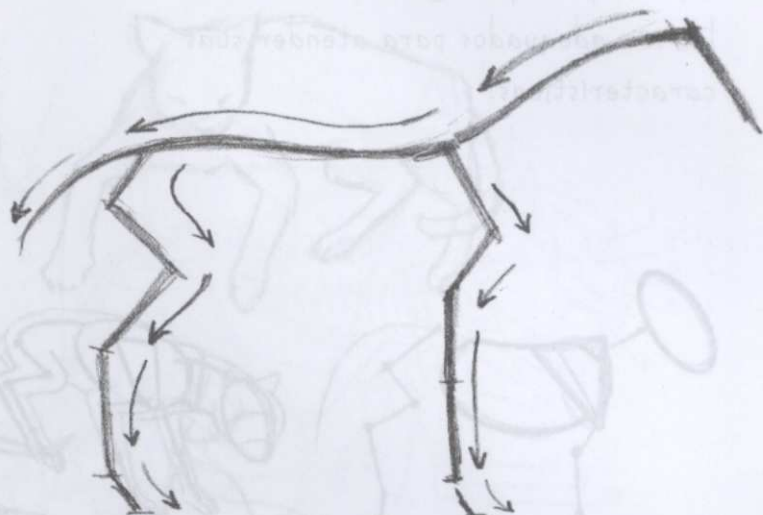
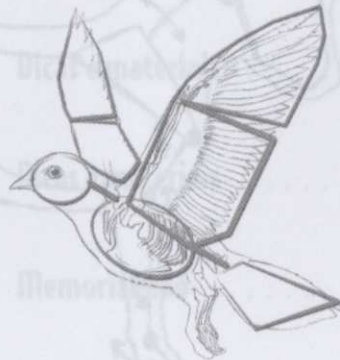
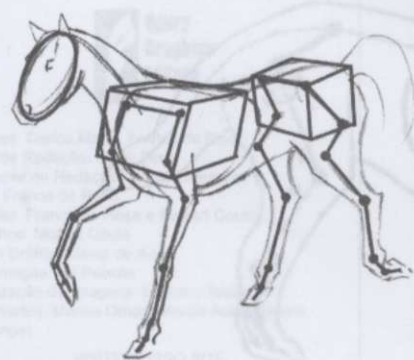
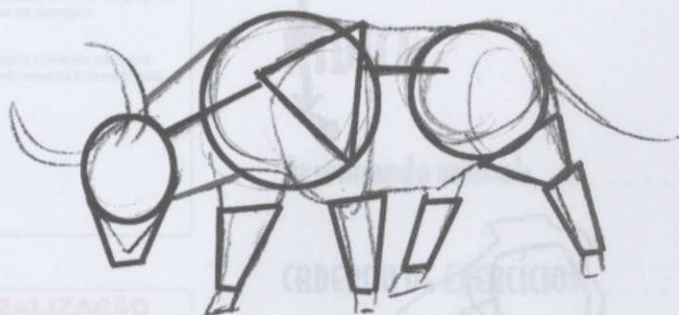
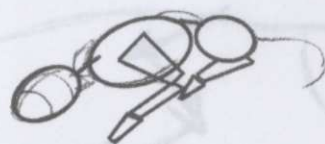
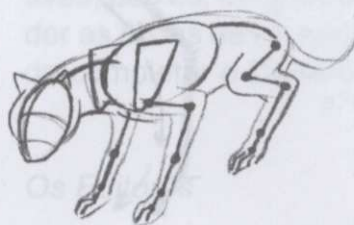
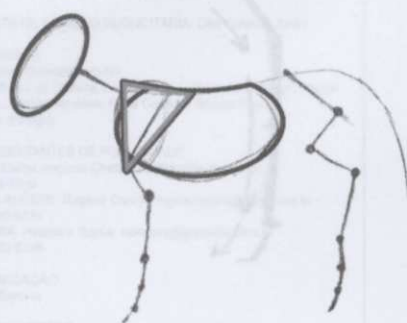
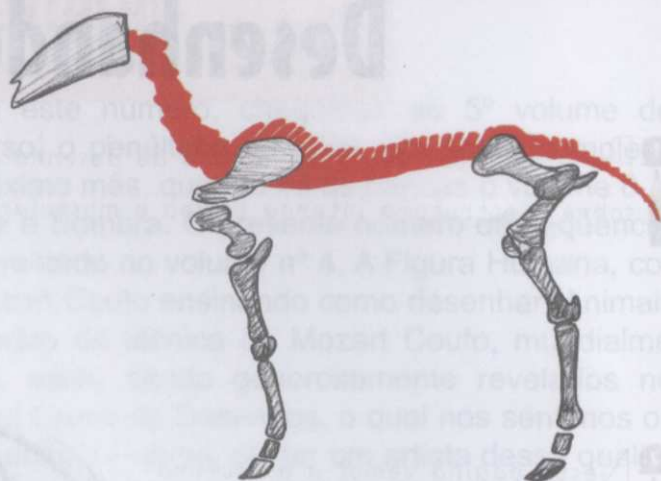
Dicas e materiais . . . . pág.. 42

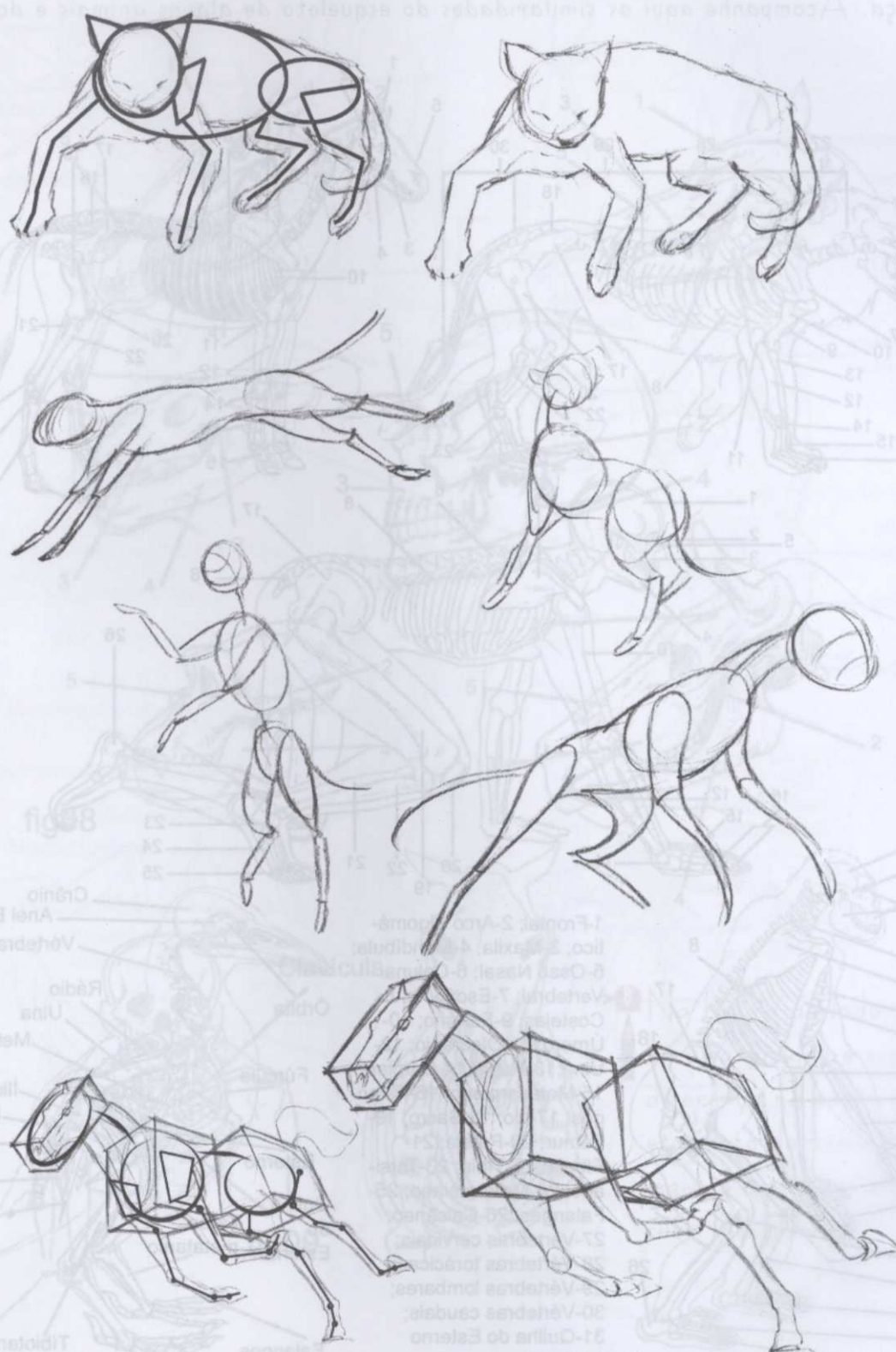
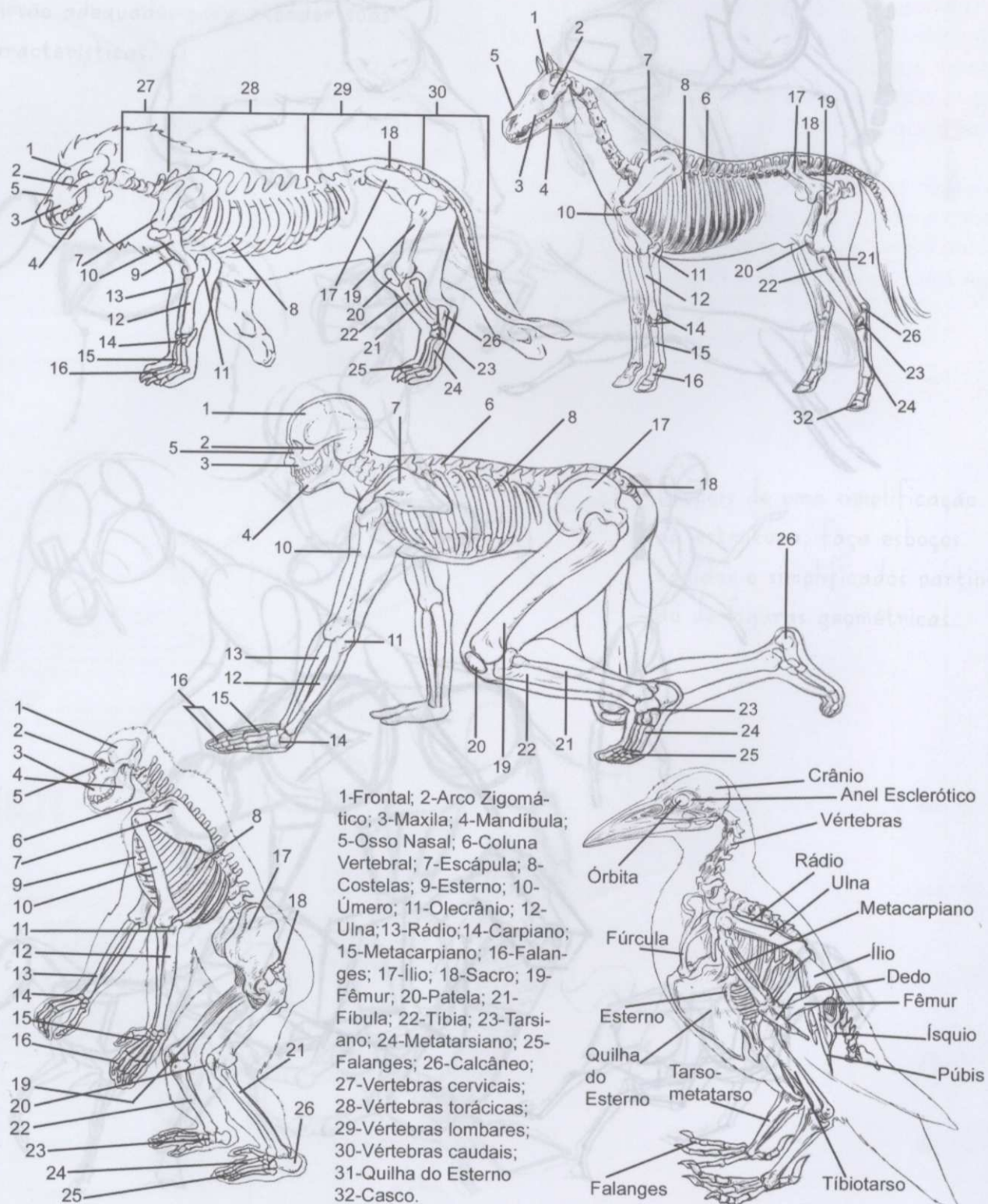
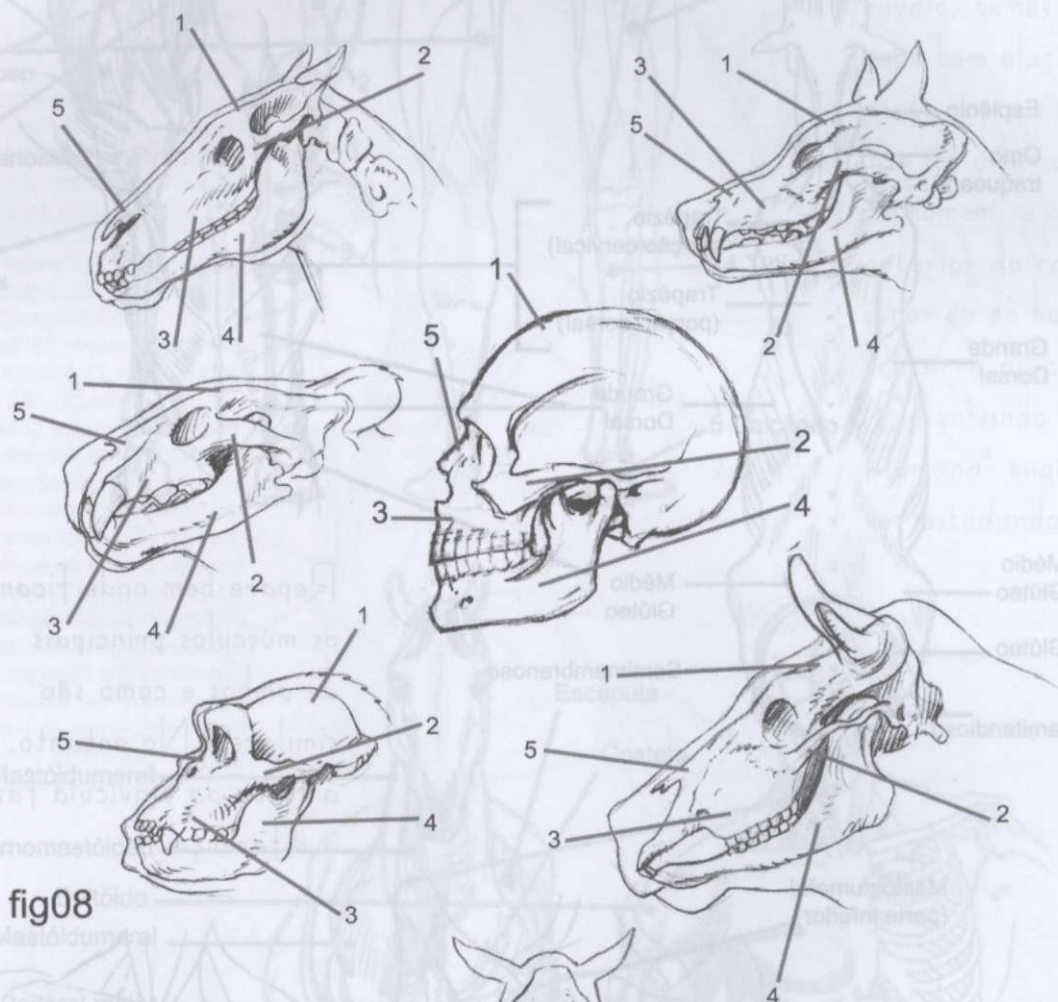
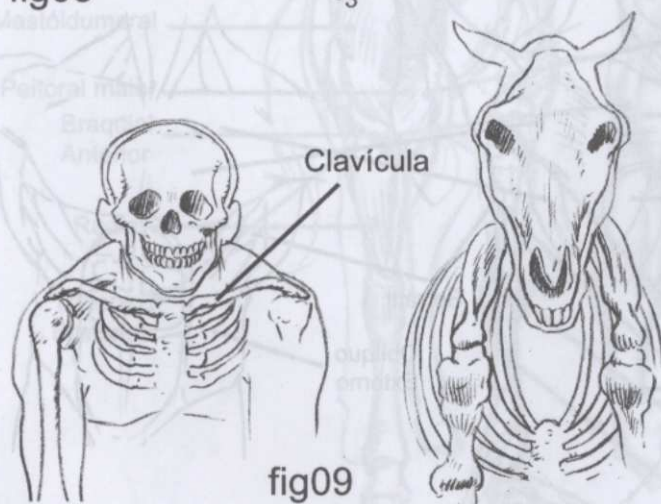
Dicas e materiais . . . . pág.. 46

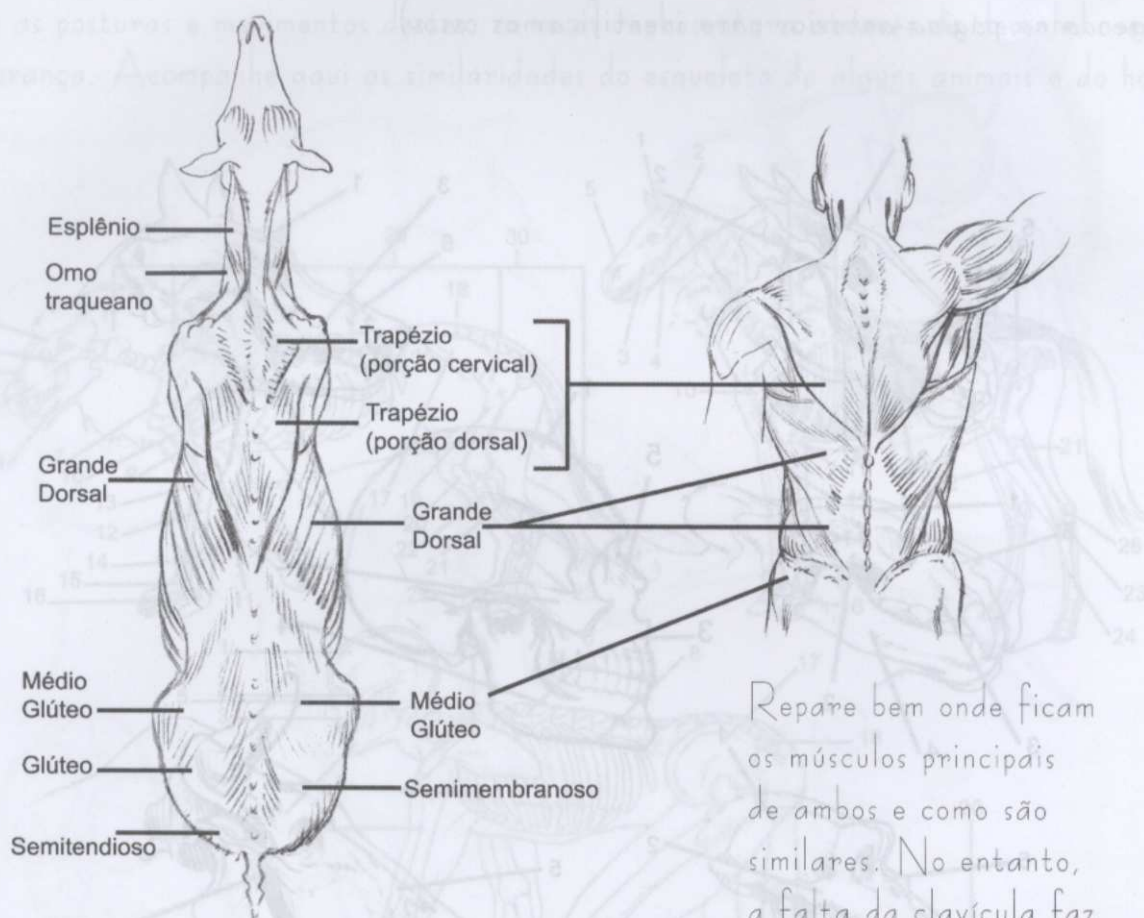
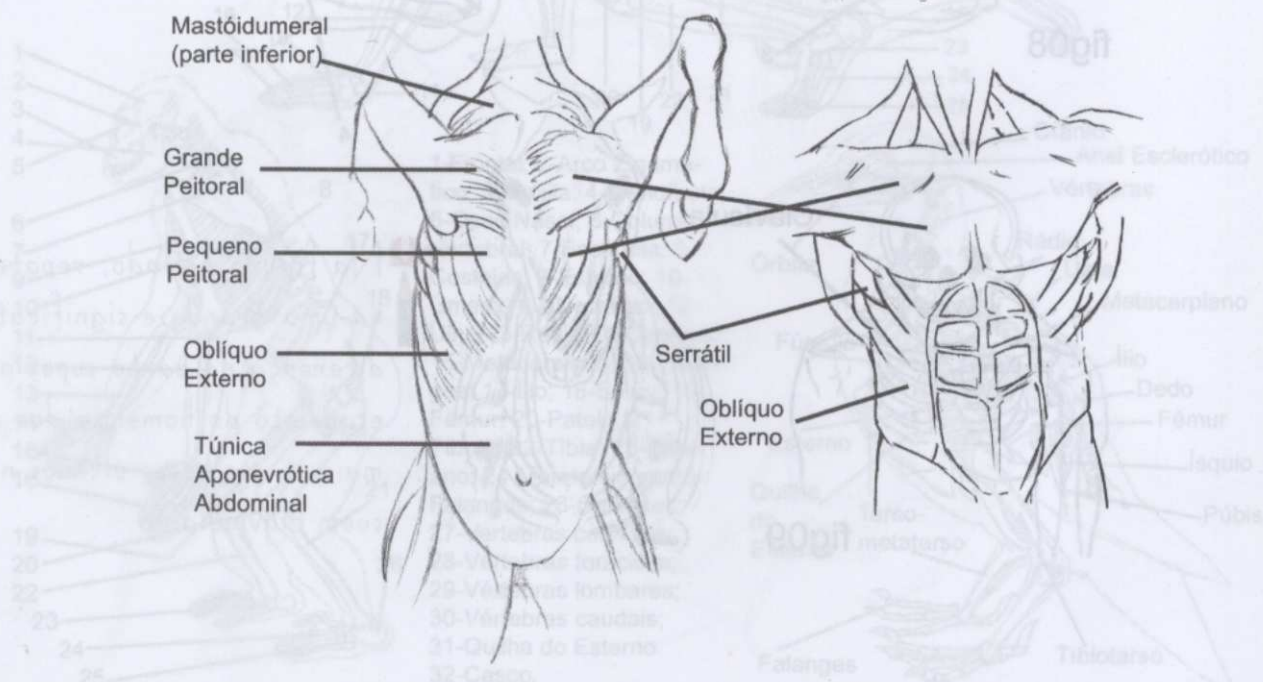
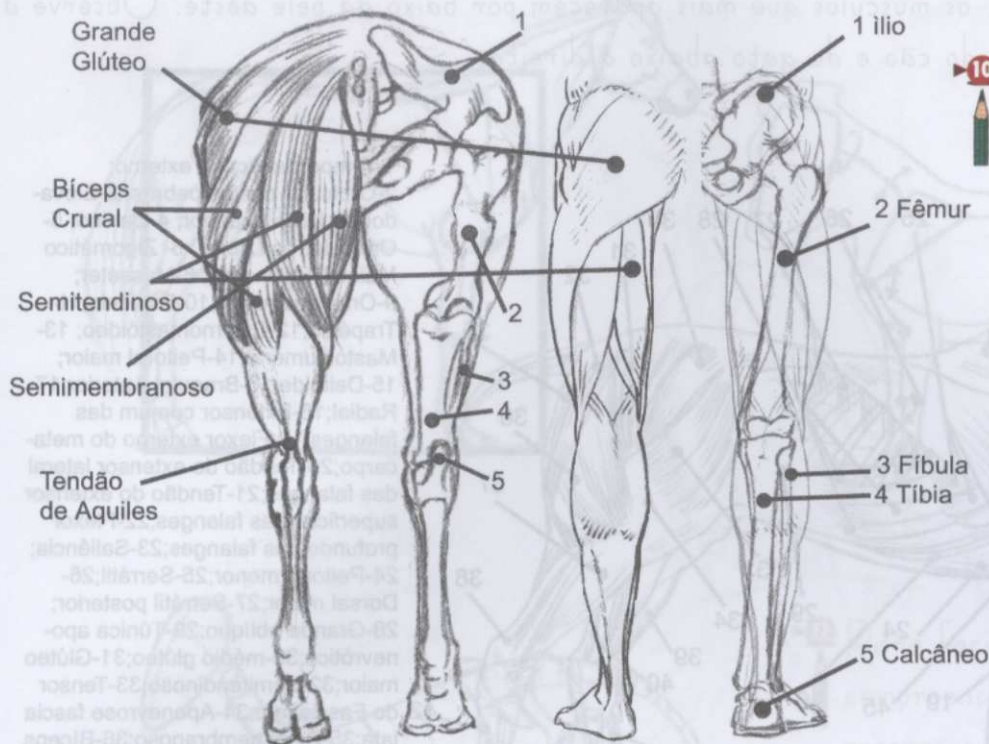
Memorizando . . . . pág. 50

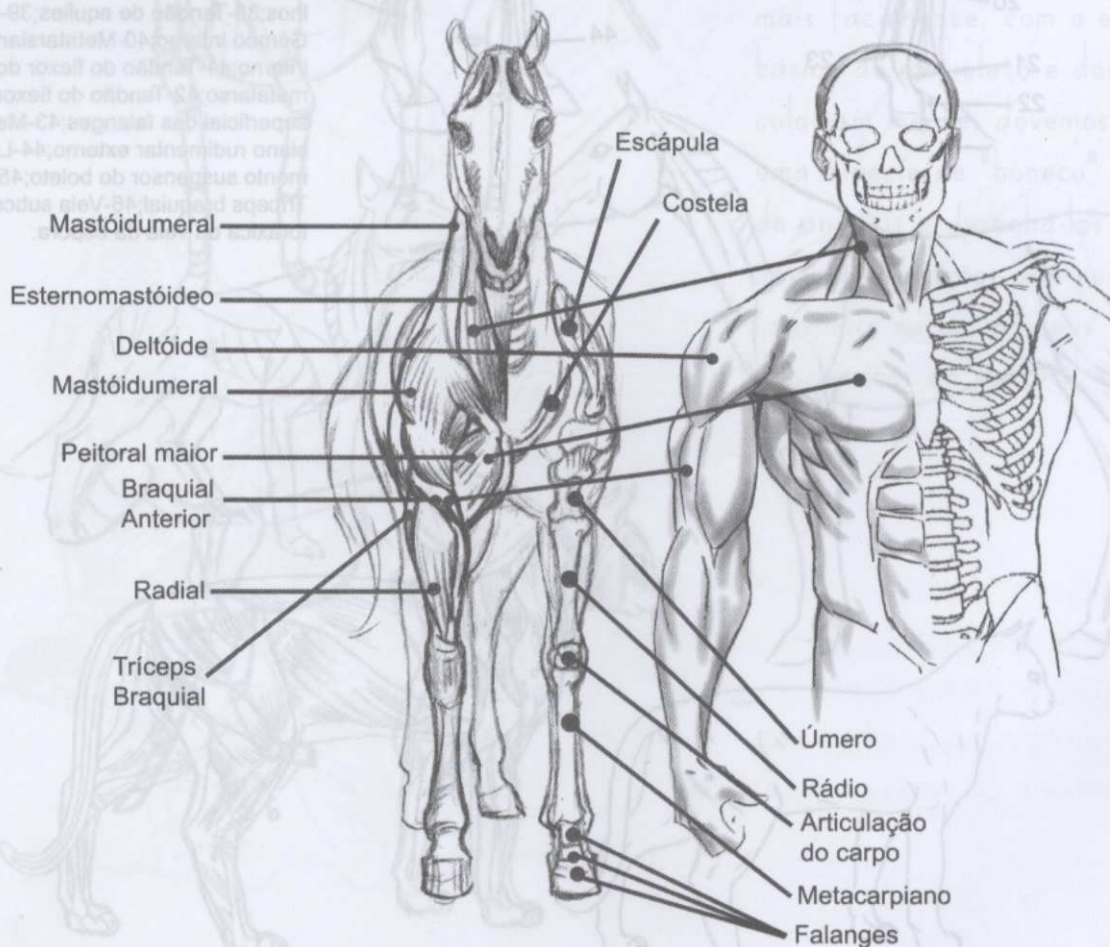
Desenhando animais

1 Para facilitar seu aprendizado de desenho de animais, é melhor começar aprendendo sobre a estrutura interna (óssea e muscular) destes.

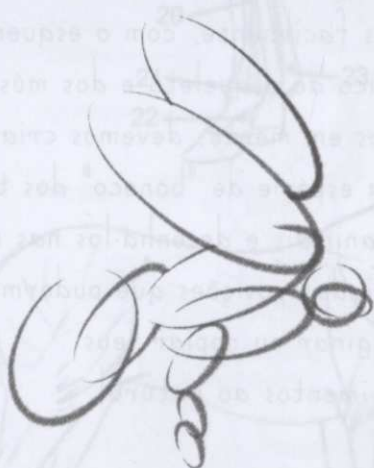
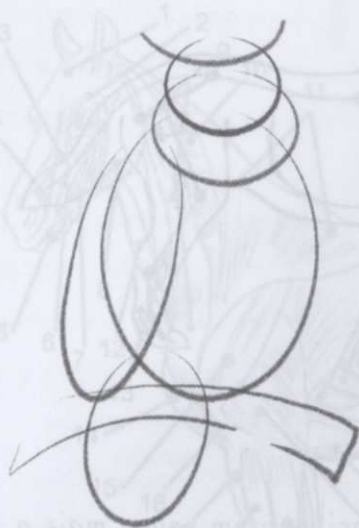
2 Nesta página vemos a estrutura básica do esqueleto de todos os animais que andam sobre quatro patas. As proporções variam de acordo com a espécie, mas a base é a mesma. Memorize-a bem.

Nos tetrápodes (vertebrados de quatro membros), a coluna vertebral é o suporte principal. Seus ossos e músculos são adequados para atender suas características.

Depois de uma simplificação da estrutura, faça esboços rápidos e simplificados partindo de figuras geométricas.

Formas geométricas simplificadas desenhadas em várias posições devem ser sempre a base de seus desenhos. Se estiver estudando ao natural, esse método o ajudará a captar com rapidez e menos dificuldades as posturas e movimentos dos animais.

A anatomia comparada (homem-animal) é outro ponto forte no aprendizado. Se você já estudou anatomia humana, ao compará-la com a dos animais não só compreenderá bem melhor as posturas e movimentos destes, como as representará através do desenho com maior segurança. Acompanhe aqui as similaridades do esqueleto de alguns animais e do homem.

Nesta página, vemos mais algumas comparações entre esqueletos do crânio humano e de alguns animais. Note como os mesmos ossos têm formas diferentes em cada um (siga a legenda na página anterior para identificar os ossos).

Na figura ao lado, repare que há uma grande e significativa diferença na parte superior do esqueleto do homem e dos animais: é que esses últimos não possuem clavícula.

Nesta página, fizemos uma comparação da musculatura do homem e do cavalo, de costas e de frente.

Repare bem onde ficam os músculos principais de ambos e como são similares. No entanto, a falta da clavícula faz a diferença.

Aqui, continuando a comparação dos músculos e ossos do homem e do cavalo, temos duas imagens bem elucidativas da parte posterior do cavalo e da inferior posterior do homem, e da parte anterior do cavalo e da superior do homem.

Recorra ao curso "Desenhando a Figura Humana" enquanto estiver estudando esse tema.

Nestas imagens, temos o dese-nho da musculatura completa do cavalo e, na imagem abaixo, à esquerda, os músculos que mais aparecem por baixo da pele deste. Observe a similaridade com os do cão e do gato abaixo à direita.

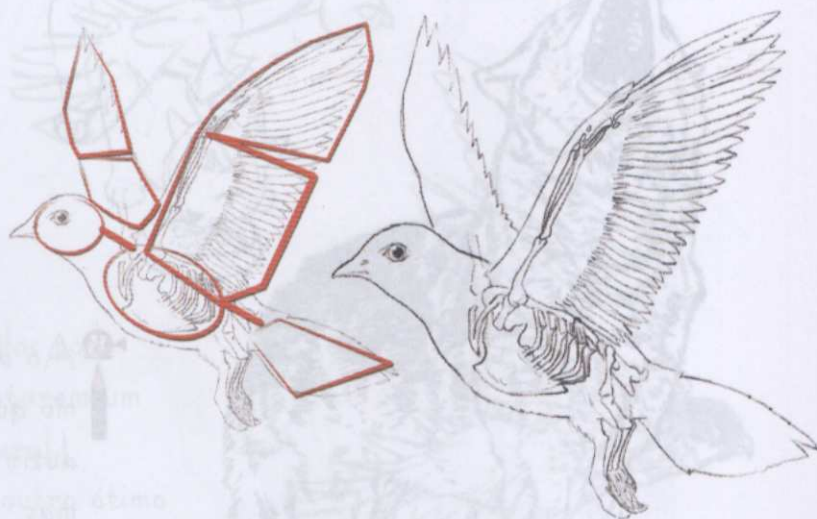
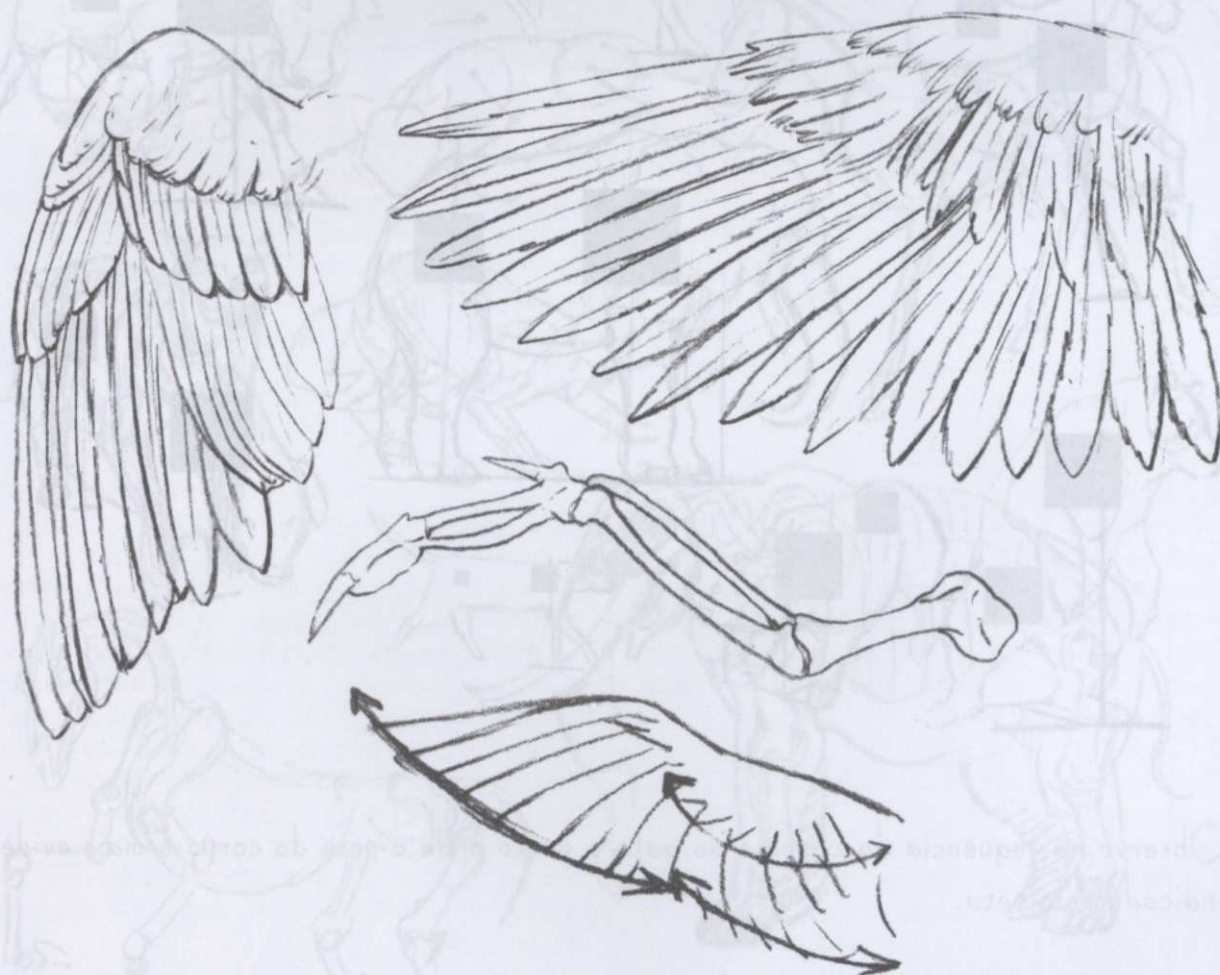
Para facilitar um pouco mais a compreensão das figuras em escorço e podermos desenhá-las mais facilmente, com o esquema básico do esqueleto e dos músculos em mente, devemos criar uma espécie de "boneco" dos tipos de animais e desenhá-los nas mais variadas posições que pudermos imaginar ou copiar seus movimentos ao natural.

Com o tempo e a prática, você conseguirá reproduzir o desenho de qualquer animal partindo de simples "bonecos", fáceis e rápidos de desenhar, parecidos com esses.

Estudar animais empalhados pode ajudar, apesar de apresentarem um aspecto um pouco antinatural. Fotografias também são outro ótimo recurso de pesquisa e estudos.

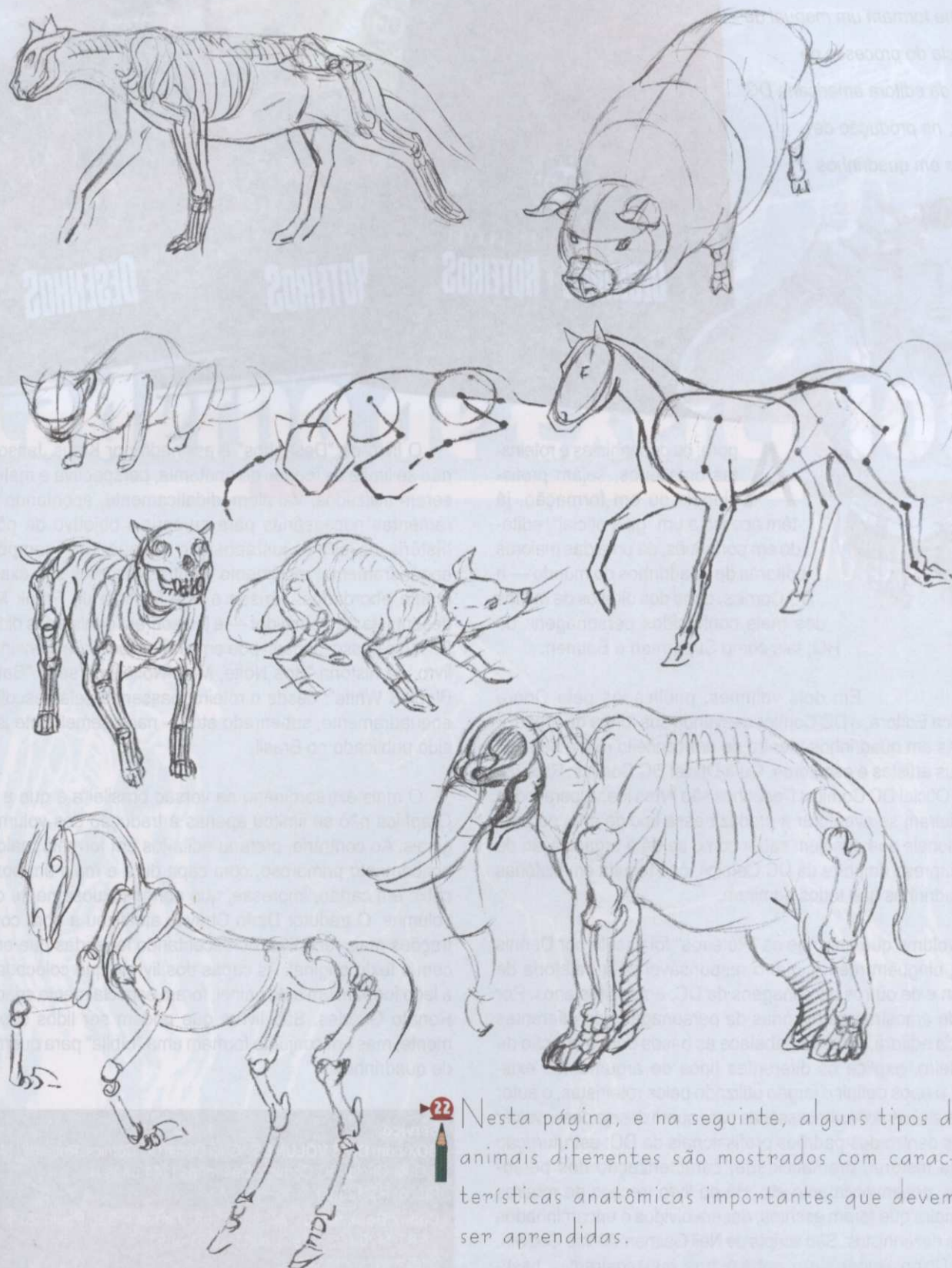
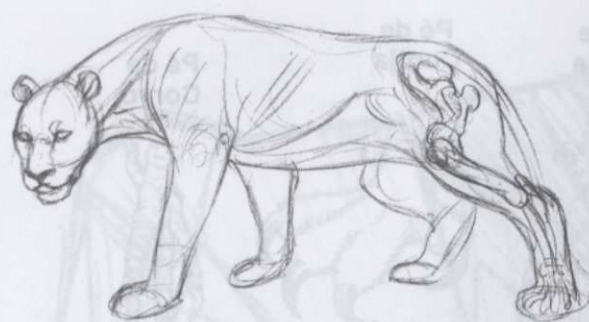
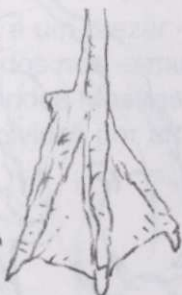
15 Ao desenhar animais, é importantíssimo que você aprenda não só a reproduzir seus movimentos e posturas, mas, principalmente, seus comportamentos característicos.

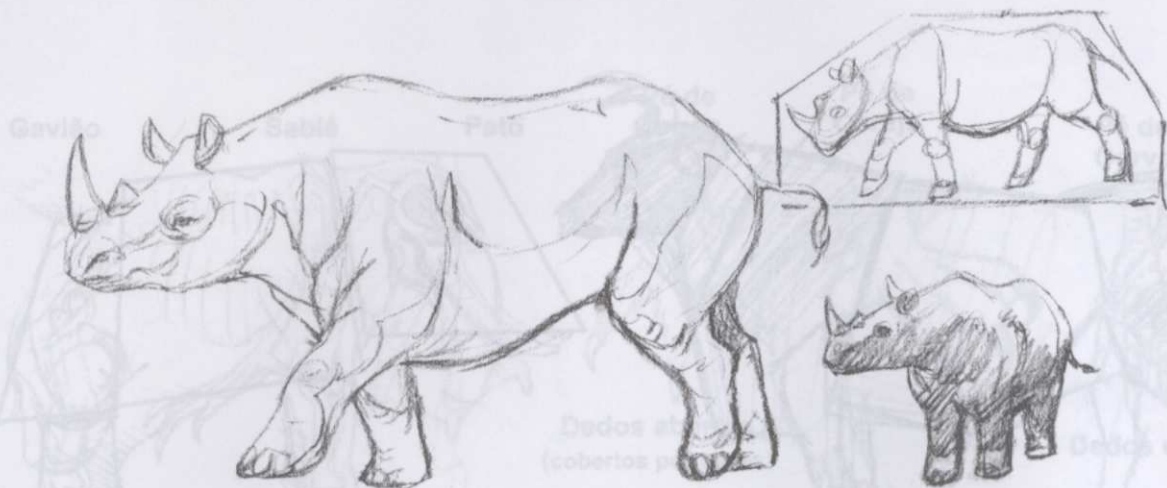
16 Os pássaros têm uma coluna vertebral curta e firme, o que garante estabilidade no vôo. Observe como o movimento das asas impulsiona o corpo levemente para frente e para trás, e as pernas unem-se para trás quando o vôo é longo, mas projetam-se para frente na hora do pouso ou para agarrar uma presa.

Abaixo, seqüência de vôo de uma gaivota.

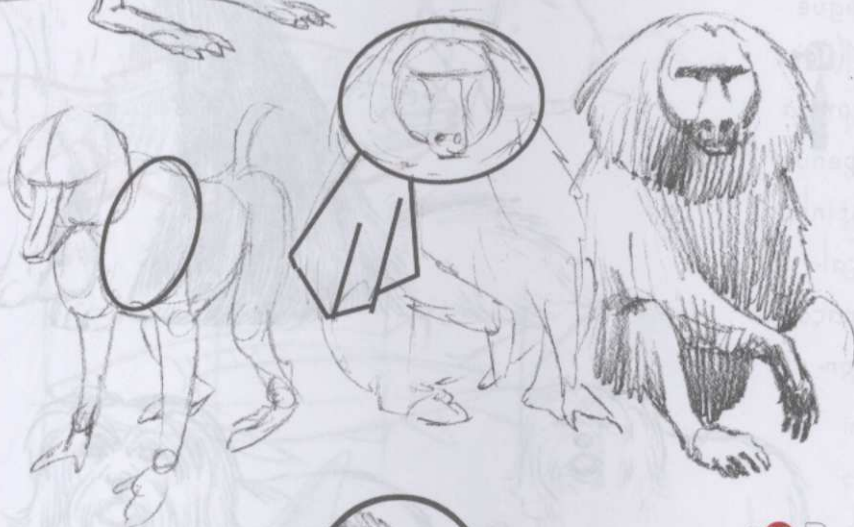
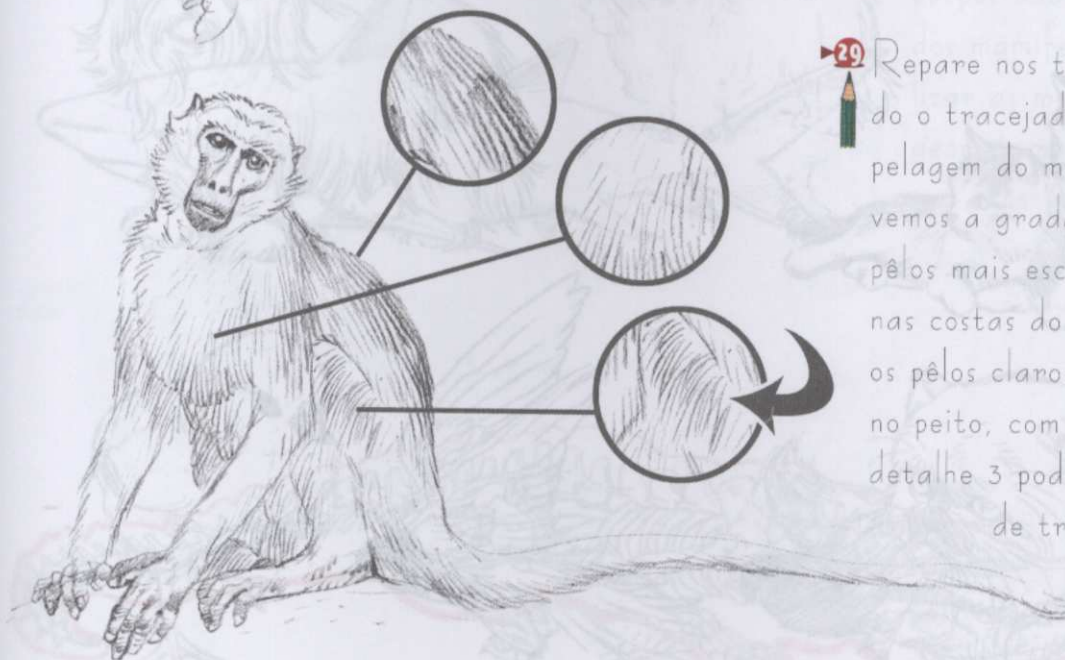
17 Acho interessante começar aprendendo através de fotos e ilustrações sobre o tema, para depois praticar ao natural. Com o conhecimento adquirido nas fases anteriores, ficará mais fácil situar-se nessa última, acompanhando os movimentos rápidos que os animais fazem.

18 Ainda sobre as aves, as asas, apesar de variarem muito, seguem o mesmo padrão esquematizado nesta página. Procure memorizar o esqueleto e o formato dado pelas penas, como mostram as ilustrações.

19 Os animais comportam-se de forma bem diversa. A corrida de um gamo é bem diferente de uma girafa, assim como o elefante caminha de forma muito diferente de um leopardo. Isso por causa de suas diferentes constituições físicas. Você deve aprender a desenhar o peso de um elefante, assim como a flexibilidade de um gato ou a fragilidade de um pardal. Para isso, imagine que o local onde há maior peso, na maioria dos animais, é o tórax. A pelve vem em segundo lugar. A função das patas seria equilibrar esse peso e impulsioná-lo na caminhada e na corrida.

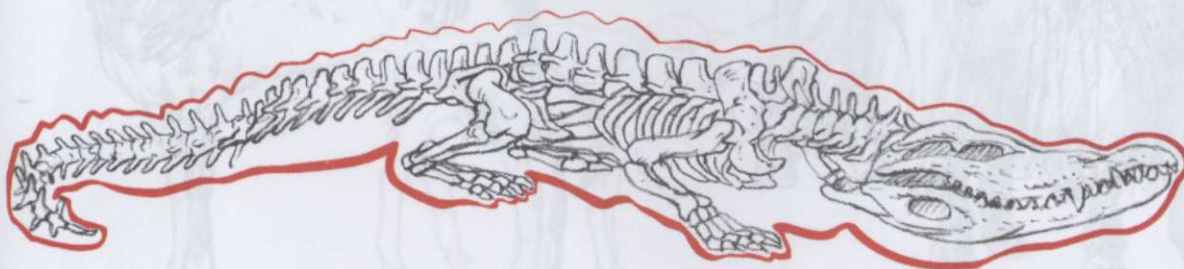
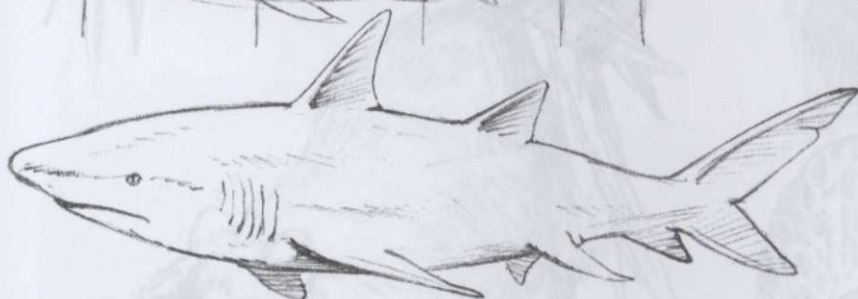
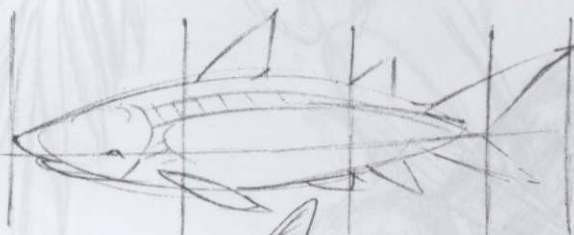
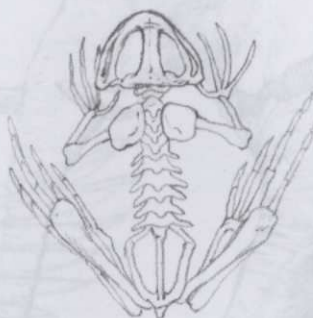
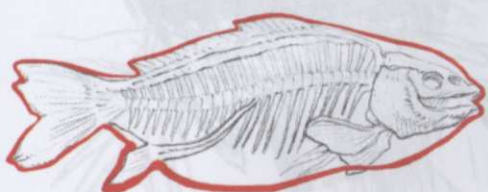
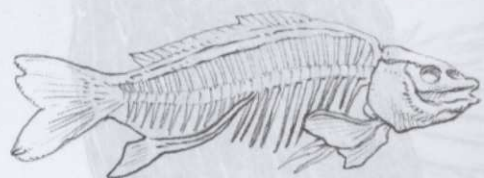
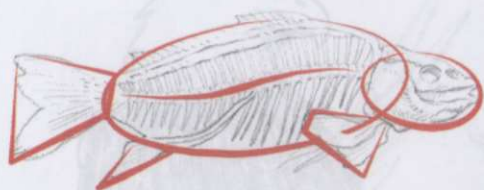
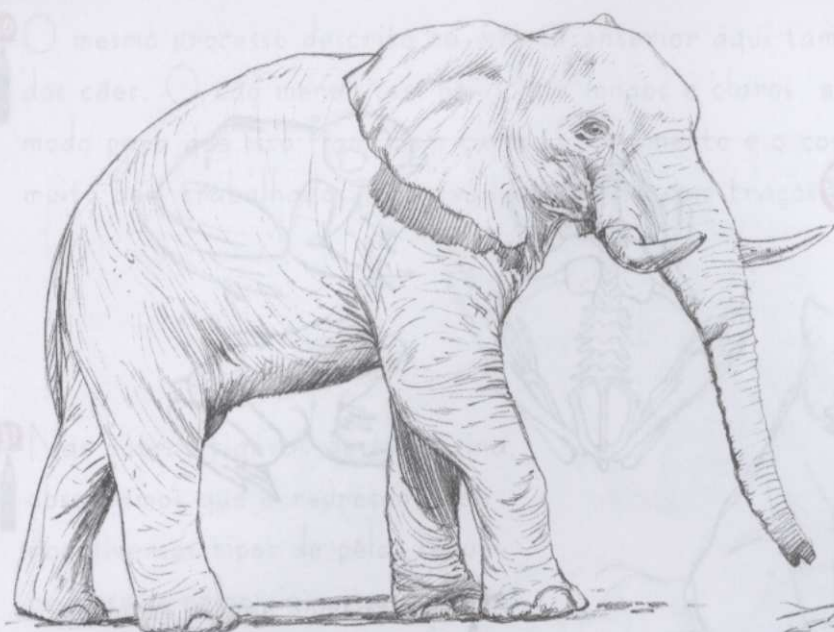
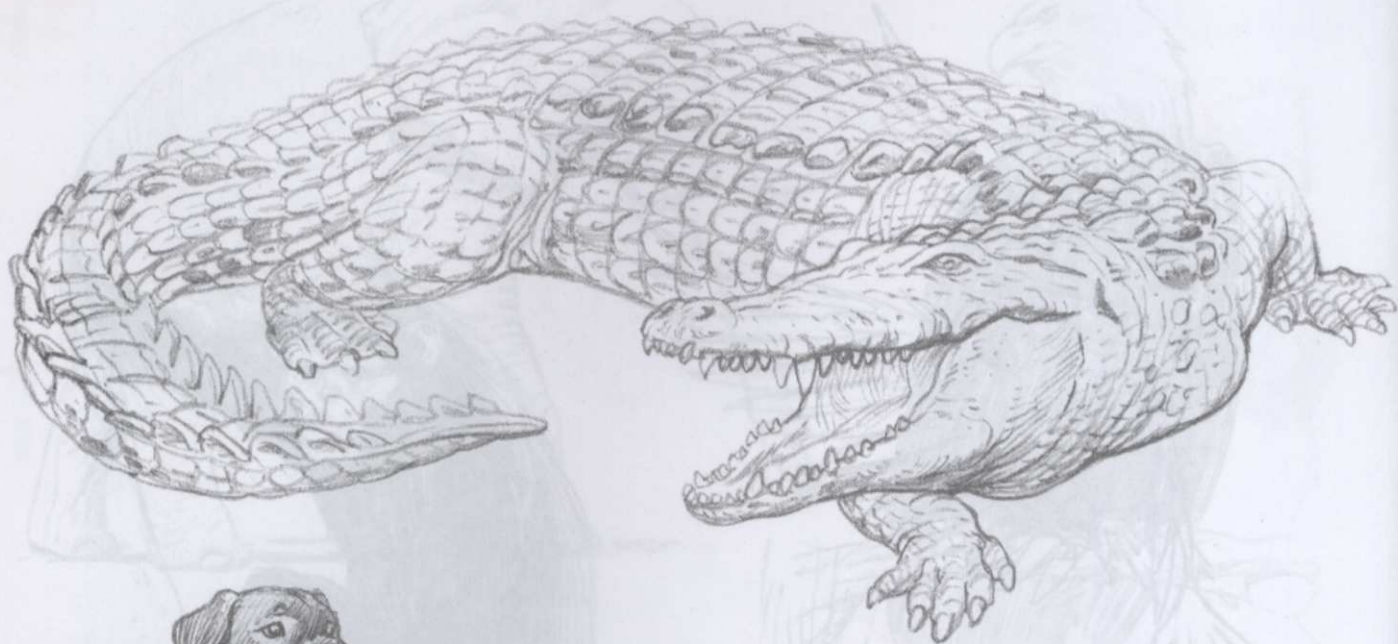
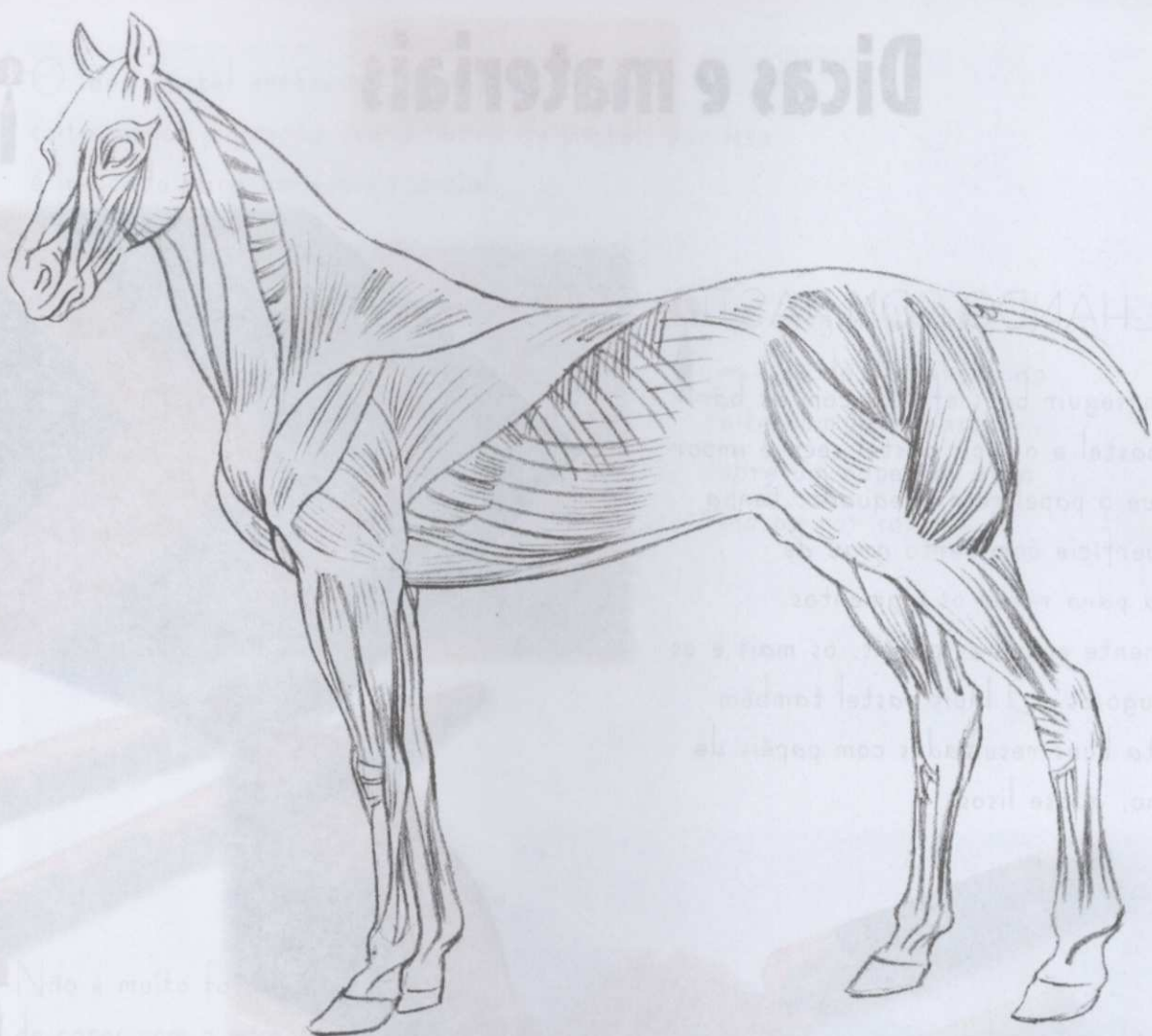
20 Observe na seqüência da corrida do gato o ponto onde o peso do corpo é mais evidente indicado pela seta.

21 Depois de um rápido esboço com formas geométricas e o esquema básico dos quadrúpedes ou o das aves, recorra sempre ao recurso do "boneco" – seguindo os ossos e músculos simplificados – para começar seus desenhos.

22 Nesta página, e na seguinte, alguns tipos de animais diferentes são mostrados com características anatômicas importantes que devem ser aprendidas.

Observe nessa página as patas do leão. Grande parte dos animais anda sobre os dedos, exceto alguns, como o urso, os macacos e alguns roedores, que se apóiam inteiramente sobre as patas.

24 Nesta página, vemos a forma dos pés de algumas aves. A maioria tem quatro ou três dedos. O avestruz tem dois. Note que essas formas vão variar de acordo com o tipo de vida, de hábito de cada ave. O mesmo se pode dizer das garras e dos bicos. São de vários tipos apropriados para as necessidades de cada espécie.

Ao esboçar animais pesados e grandes, você pode utilizar formas geométricas que sugiram peso. Isso pode auxiliá-lo a trabalhar sempre pensando nos pontos que deve enfatizar para passar a idéia desse grande peso. Repare nas grandes formas arredondadas para marcar os corpos, os largos cilindros para a marcação das patas etc. Aqui também já foi aplicado o sistema de planos (ver Desenhando a Figura Humana) para trabalhar as áreas de sombras.

26 Além disso, essas formas podem ser trabalhadas de tal forma que, quando sombreadas, sugiram, mais ainda, que há mais peso nas partes inferiores e menos nas superiores. Todos os animais robustos e pesados devem ser esboçados, a princípio, utilizando-se essas formas para depois aplicarmos maiores detalhes nos esboços, aproximando-os das formas reais do animal que estejamos desenhando.

27 Além do sombreado nos corpos dos animais, vejamos agora os vários métodos de representar pelo desenho suas pelagens, texturas de peles, carapaças, penas etc.

28 No exemplo do canguru, notamos que apenas suas formas são desenhadas com o sombreado modelando seu corpo. Somente num desenho maior, seus pêlos curtos poderiam ser representados. Na figura do babuíno, a forma e o comprimento da pelagem são determinadas, já nas figuras geométricas preliminares do esboço.

29 Repare nos três detalhes mostrando o tracejado que representa a pelagem do macaco: no detalhe 1, vemos a gradação de tons entre pêlos mais escuros e mais claros nas costas do animal; no 2, vemos os pêlos claros e vastos que ficam no peito, com menos traços, e no detalhe 3 podemos ver o recurso de traços em curva que não só representam certos tipos de pelagens como a forma de determinadas partes do corpo do animal.

30 O mesmo processo descrito na página anterior aqui também pode ser visto nos desenhos dos cães. O cão menor tem pêlos bem longos e claros, e os traços a lápis são feitos de tal modo para que isso fique bem claro. O caimento e o comprimento dos pêlos devem ser muito bem trabalhados. Conseguiremos isso com traços curvos dados paralelamente.

31 Nas outras figuras desta página, observamos que a representação dos diversos tipos de pêlos segue os mesmos princípios citados (veja os gatos); já as penas têm forma ovalada. Nas curtas e nas penugens (veja no desenho do pintinho e o lado interno da asa do falcão), são usados pequenos traços curvos; nas alongadas, um contorno de suas formas.

32 Mostramos aqui o esquema, a partir do esqueleto, para o desenho de alguns outros tipos de animais, como peixes, anfíbios e répteis. Se você reparar bem, em alguns, os ossos mais importantes para o movimento e sustentação de seus corpos não são muito diferentes dos mamíferos. Podemos utilizar as mesmas formas geométricas simples na base de sua construção.

33 Nestas últimas páginas, mostramos desenhos de vários animais para que você confira tudo o que já descrevemos nas páginas anteriores, com relação a acabamento do desenho, sombreamento, representação de pelagem e textura de pele.

Dicas e materiais

TRABALHANDO COM PASTEL SECO

1 Para conseguir bons efeitos com as barras de pastel e o lápis pastel seco é importante que o papel seja adequado: tenha grão-superfície com certo grau de aspereza para reter os pigmentos. Experimente entre os papéis, os mais e os menos rugosos. O lápis pastel também apresenta bons resultados com papéis de grão fino, quase lisos.

2 Também é importante que esses papéis sejam coloridos. As cores suaves, claras ou "pastel" dão ótimo resultado para certos tipos de desenhos enquanto as cores mais escuras são boas para efeitos contrastantes.

3 O lápis pastel apresenta um traço mais firme, e solta menos pigmento que a barra de pastel, por isso é indicado para um esboço inicial.

4 Na imagem ao lado, vemos um tipo de desenho todo feito com lápis pastel sobre um papel de grão fino na cor salmão.

5 Não é muito fácil fazer mistura de cores com o pastel seco e obter bons resultados, por isso é recomendável ter à disposição uma grande variedade de cores que possam ser usadas separadamente sem a necessidade de misturar, principalmente se você trabalha num estilo mais realista. Entretanto, mesmo utilizando as cores primárias e as secundárias, podemos conseguir bons resultados de sobreposição de cores/pigmentos utilizando técnicas como a descrita na página seguinte.

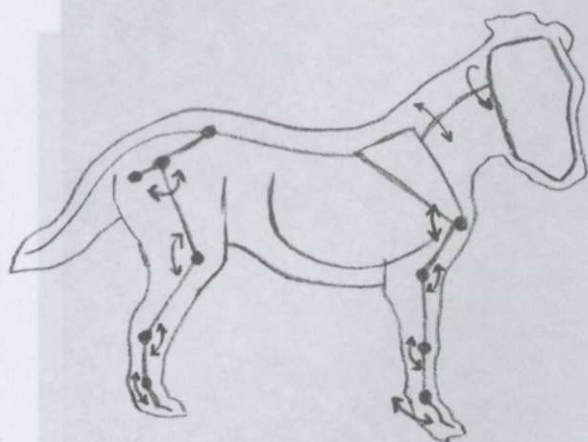
6 Na realização desse trabalho, um papel preto de grão médio foi utilizado. O desenho foi traçado e colorido apenas com barras de pastel seco. Cores claras foram aplicadas na primeira fase em todas as figuras trabalhando com pedaços da barra de pastel.

7 Numa segunda etapa, os dedos foram utilizados para esfumar e misturar as cores. Em seguida, foram aplicadas novas camadas de cores claras, tons médios e sombras, misturadas mais uma vez com os dedos. Alguns tons mais escuros foram aplicados para reforçar as sombras e criar contrastes com algumas partes onde o fundo é claro.

8 O fundo foi trabalhado utilizando cores claras esfumadas com os dedos, sobre o papel negro, e o branco puro utilizado para representar a luz passando através das folhagens.

9 Finalizando, dessa vez, somente o branco foi utilizado para realçar as áreas luminosas, dar volume a algumas formas e reforçar áreas de contraste com o fundo.

Material utilizado:
Lápis pastel Gioconda / Pastel seco Toison D'or – 12 cores / Papel granulado de cor preta

Memorizando

1 - Formas geométricas simplificadas, desenhadas em várias posições devem ser sempre a base de seus desenhos. Se estiver estudando ao natural, esse método o ajudará a captar com rapidez e menos dificuldades as posturas e movimentos dos animais.

2 - Para facilitar um pouco mais a compreensão das figuras em escorço e podermos desenhá-las mais facilmente, com o esquema básico do esqueleto e dos músculos em mente, devemos criar uma espécie de "boneco" dos tipos de animais e desenhá-los nas mais variadas posições.

3 - Ao desenhar animais, é importantíssimo que você aprenda não só a reproduzir seus movimentos e posturas, mas, principalmente, seus comportamentos característicos.

4 - Acho interessante começar aprendendo através de fotos e ilustrações sobre o tema para depois praticar ao natural. Com o conhecimento adquirido nas fases anteriores, ficará mais fácil situar-se nessa última, acompanhando os movimentos rápidos que os animais fazem.

5 - Grande parte dos animais anda sobre os dedos, exceto alguns como o urso, os macacos e alguns roedores que se apóiam inteiramente sobre as patas.

6 - Ao utilizar formas geométricas no esboço dos seus desenhos de animais, lembre-se de escolher aquelas que mais se assemelham às próprias formas e estrutura deles.

Presidente: Hercílio de Lourenzi
Vice-Presidente: Mário Florêncio Cuesta
Diretora Adm. Financeira: Zenaide A. C. Crepaldi
Diretor Editorial: Ruy Pereira
Assessor Especial da Diretoria:
Paulo Afonso de Oliveira

CURSO COMPLETO DE DESENHO

Editora Escala
Av. Profª Ida Kolb, 551 - Casa Verde
CEP 02518-000 - São Paulo/SP
Tel.: (11) 3855-2100 / Fax: (11) 3855-2131
Caixa Postal: 16.381
CEP 02599-970 São Paulo/SP

EDITORIAL
Gerente: Sandro Aloisio
Revisão: Maria Nazaré Baracho e
Denise Silva Rocha Costa
Coordenadoras de Produção: Adriana Ferreira da Silva,
Fernanda de Macedo Ferreira Alves e
Cristiane Amaral dos Santos
Gerente de Marketing: Ana Kekligian
Gerente de Criação Publicitária: Otto Schmidt Junior

PUBLICIDADE
(publicidade@escala.com.br)
Paulo Afonso de Oliveira, Dorival Seta,
Luiz Umberto Betioli,
Magno Barretto, Priscila Vanessa, Ritha Corrêa e
Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
BAHIA: Carlos Augusto Chetto
canalccr@terra.com.br - (71) 358-7010
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi
rogeriocucchi@terra.com.br - (51) 3268-0374
CURITIBA: Helenara Rocha
helenara@grpmidia.com.br - (41) 3023-8238

COMUNICAÇÃO
Marco Barone
VENDAS DIRETAS
Anne Vilar
ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos
CENTRAL DE ATENDIMENTO
BRASIL: (11) 3855-1000
(atendimento@escala.com.br)
NÚMEROS AVULSOS E ESPECIAIS
(numerosavulsos@escala.com.br)

Número 06, ISBN 85-7556-734-9 - Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 (21) 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor (11) 3855-1000 ou pelo site www.escala.com.br ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à **ANER**

PROJETO E REALIZAÇÃO

Diretores: Carlos Mann, Franco de Rosa
Chefe de Redação: René Ferri
Assistente de Redação: Mônica Ferreira
Editor: Franco de Rosa
Redação: Franco de Rosa e Mozart Couto
Desenhos: Mozart Couto
Projeto Gráfico: Usina de Artes
Diagramação: Ed Peixoto
Digitalização de Imagens: Evandro Toquette (Supervisão), Marcia Omori, Marcio Aoki, Adriana Cheganças

VISITE NOSSO SITE:
www.operagraphica.com.br

APRESENTAÇÃO

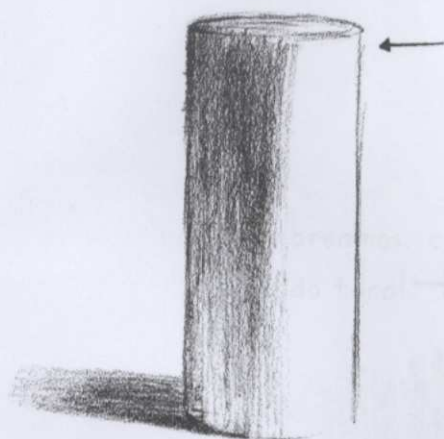
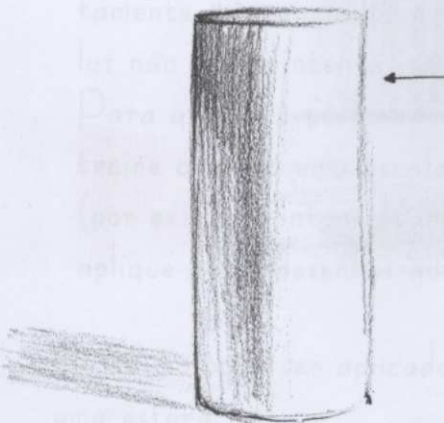
Com este volume, o sexto da série, completa-se o **Curso Completo de Desenho** do mestre **Mozart Couto**. Estamos certos de que nosso contato não termina aqui, pois este curso irá acompanhá-lo por toda a vida. Mesmo que você venha a se tornar um grande profissional, o que sinceramente desejamos que ocorra, as valiosas lições de Mozart jamais deixarão de ser necessárias para que você desenvolva seu talento, seu trabalho, sua arte.
Relembramos que este **Curso Completo de Desenho** abrangeu: **Natureza Morta** (vol. 1), **Paisagens** (vol. 2), **Casarios e Retratos** (vol. 3), **Figura Humana** (vol. 4), **Animais** (vol. 5) e **Luz e Sombra** (vol. 6). Se por acaso você perdeu algum número, entre em contato com nosso Depto. de Atendimento ao Leitor (números anteriores) que teremos o máximo prazer em garantir que sua coleção fique completa.

Os Editores

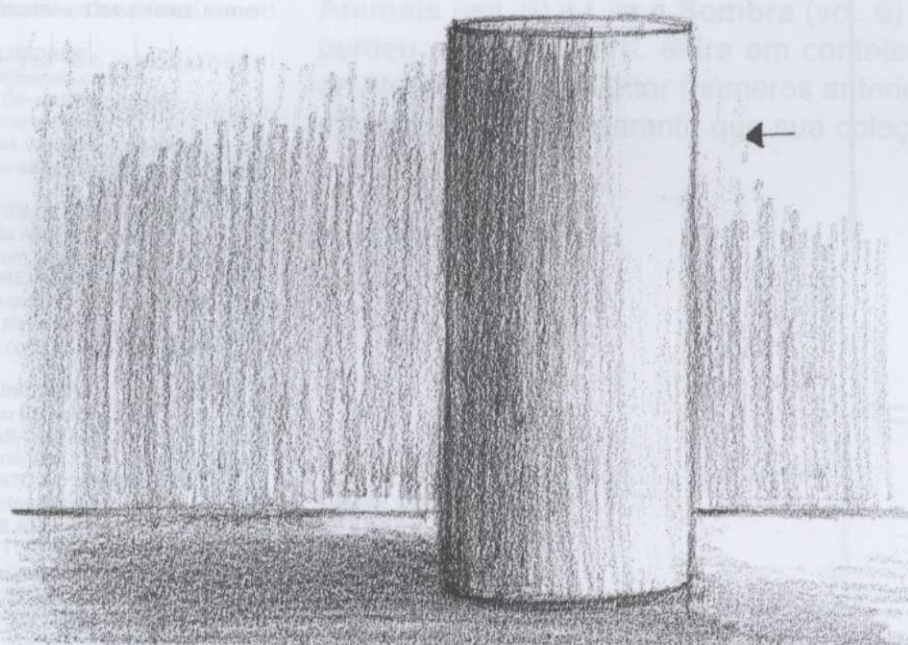
ÍNDICE

Luz e sombra ..... pág. 3
Formas de sombrear ..... pág. 8
Estudando tons ..... pág. 9
Tipos de sombreados ..... pág. 10
Observação ..... pág. 11
Iluminação na figura humana ..... pág. 15
CADERNO DE EXERCÍCIOS ..... pág. 19
Sombreando tecidos ..... pág.. 39
Vidros e metais ..... pág.. 41
Contrastes ..... pág. 42
Pintando com lápis ..... pág. 46
Memorizando ..... pág. 50

Luz e Sombra

1 É através da luz que percebemos as formas dos corpos.
Há também um outro importante aspecto da luz: ela é um poderoso elemento de expressão.
É importante observar os efeitos da luz em diferentes intensidades, variações das fontes e em número, sobre os corpos.

2 Comecemos com o estudo de uma só fonte de luz sobre um objeto simples num ambiente bem iluminado, modificando a intensidade da luz sobre esse mesmo objeto.

NOTA: As setas próximas a todos os desenhos deste volume indicam a direção da luz. O tamanho das setas indica a intensidade da luz. Setas maiores indicam luz mais forte, setas menores, luz menos intensa.

3 Observe que, quando a luz é suave, com todo o ambiente na mesma situação, a sombra projetada do objeto é um pouco mais forte próxima a este.

4 Note os efeitos da luz incidente sobre o ambiente próximo e seu reflexo na área de sombra deste objeto (sombra própria e luz refletida).

5 Quando todo o ambiente é mais iluminado, as sombras ficam mais claras e suaves, tanto a sombra própria do objeto quanto a sombra que este projeta sobre o local onde está apoiado.

6 Por último, à medida que a luz incide, diminui sua intensidade. Todas as sombras tornam-se mais escuras, as luzes refletidas vão desaparecendo até que diminuindo mais ainda a luz do ambiente somente as áreas que recebem diretamente luz ficam visíveis.

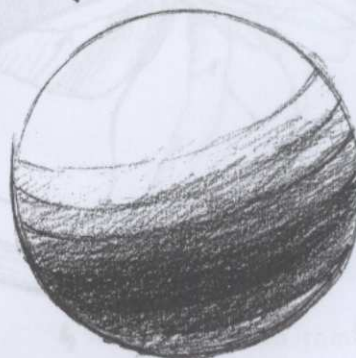
7 Para que possamos representar bem a luz e sombra nos desenhos, precisamos entender as diferenças e nuances de tons entre a luz e a sombra.

8 Para representar isso de modo simplificado, utilizamos o recurso da planificação dos objetos.

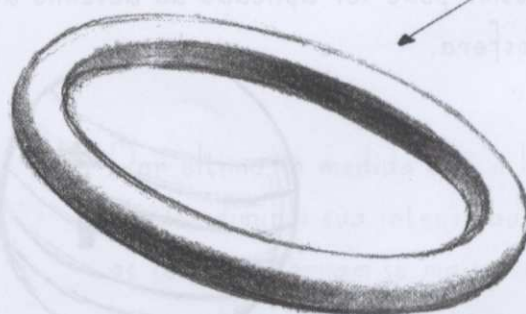
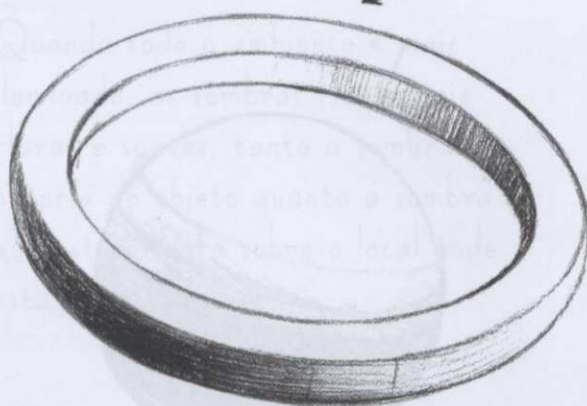
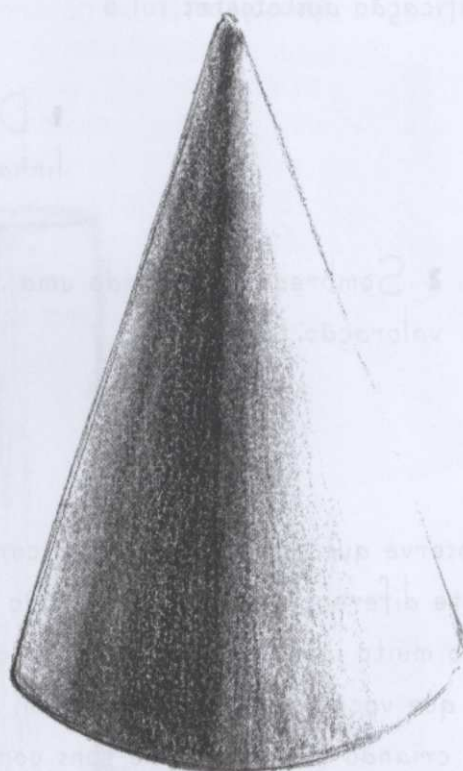
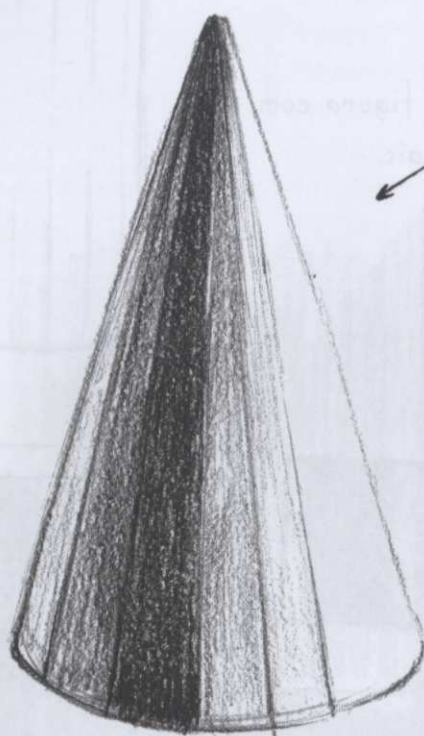
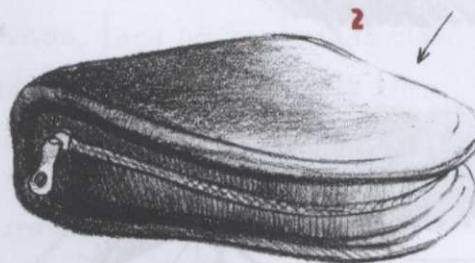
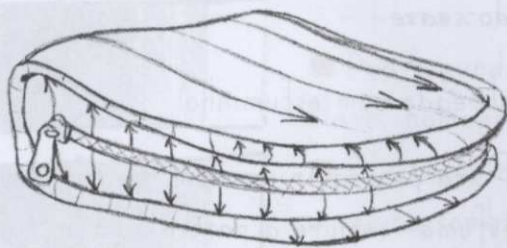
1- Dividimos a figura com linhas horizontais.

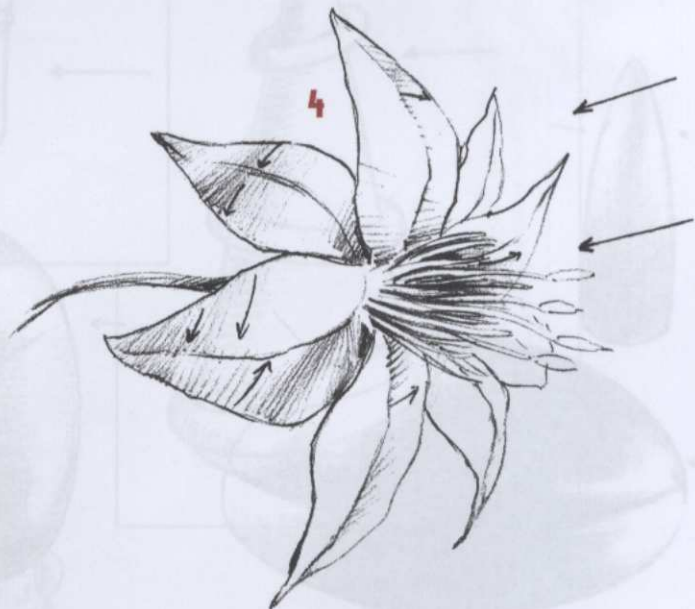
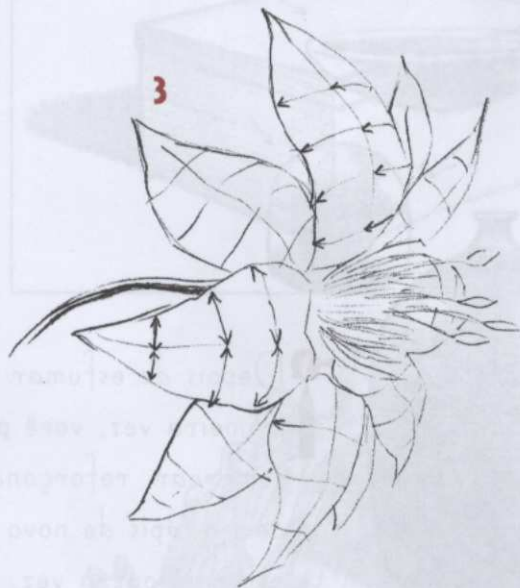
2- Sombreamos, criando uma valoração tonal.

3- Observe que os tons devem ser corretamente diferenciados numa condição de luz não muito intensa, nem muito fraca. Para que você possa apreender bem, treine criando uma escala de tons com (por ex.) seis intensidades diferentes e aplique-a aos desenhos quando sombrear.

O mesmo pode ser aplicado ao desenho de uma esfera.

Uma dica: Comece sempre pelo tom mais escuro, depois vá variando os outros.

Esse método da planificação dos objetos dá ótimos resultados quando pretendemos esfumar o sombreamento, mesclando os tons, com o dedo ou esfuminho.

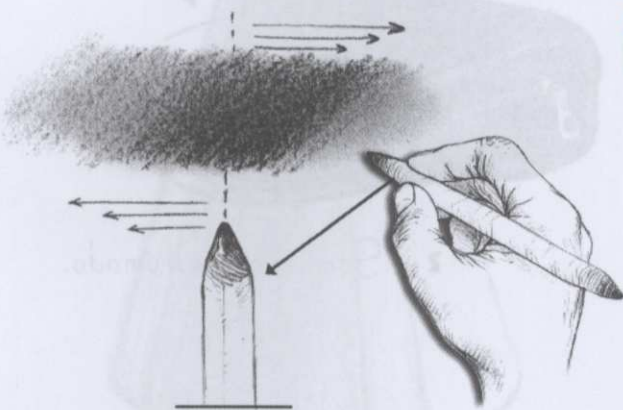
Veja dois exemplos abaixo.

Quando for sombrear, é mais adequado que o faça no sentido circular em formas cilíndricas e esféricas, evitando sombreados retos, "achatados". Desenhe, sombreie, esfume sempre acompanhando as formas.

1 e 3 – Observe que no esboço inicial foram traçadas linhas que indicam as formas dos objetos e também a direção que o sombreado deverá seguir.

2 – Sombreado esfumado.

4 – Direção do sombreado

Formas de Sombrear

1 Aqui vemos três formas de sombrear:

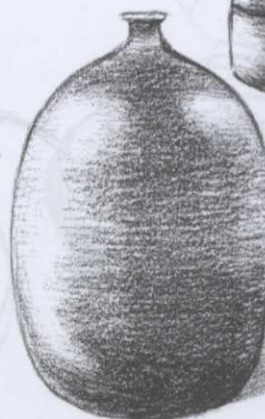
A – Em ziguezague, com movimentos contínuos e tracejado marcante

B – Em ziguezague, com movimentos contínuos e tracejado suave

C – Sombreado com esfuminho

A

B

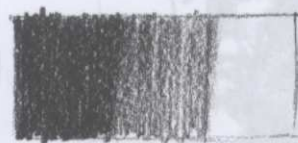
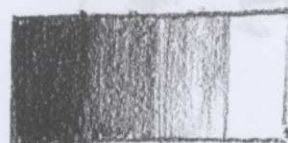
C

2 Para conseguir um bom efeito, comece a esfumar sempre a partir do tom mais escuro para o mais claro, em várias etapas. A – A primeira etapa vai do ponto mais escuro ao mais claro. B – A segunda vai do ponto mais escuro ao ponto médio. C – A terceira do ponto mais escuro ao tom mais próximo dele.

3 Depois de esfumar a primeira vez, você pode sombrear, reforçando, com o lápis de novo e esfumar outra vez.

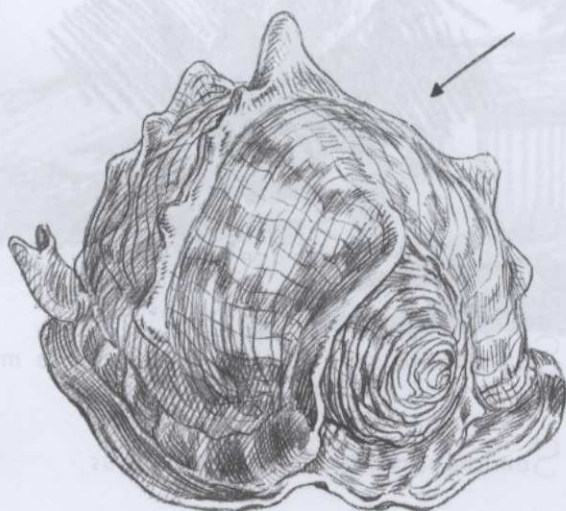
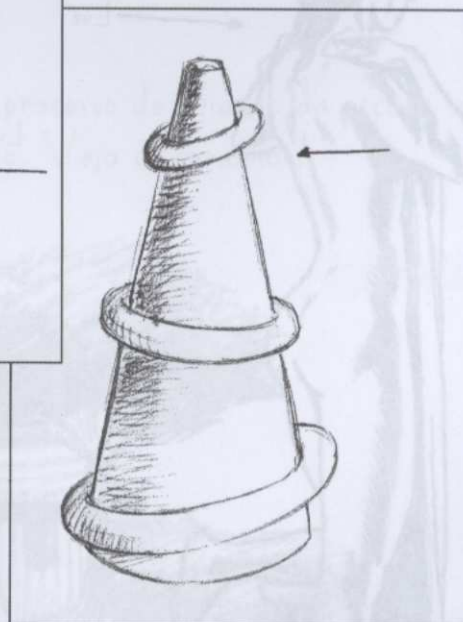
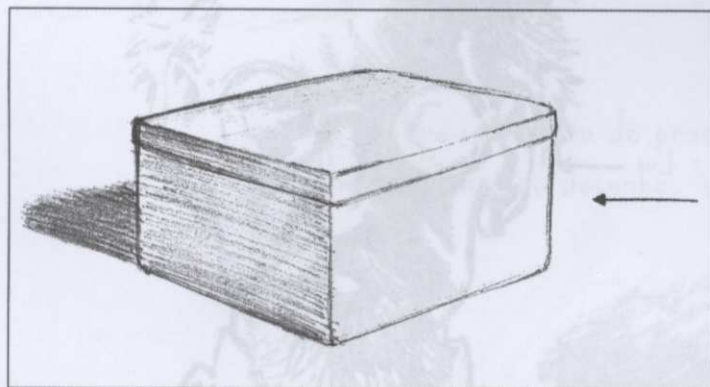
4 "Abrir luzes" com a borracha maleável dá excelentes resultados.

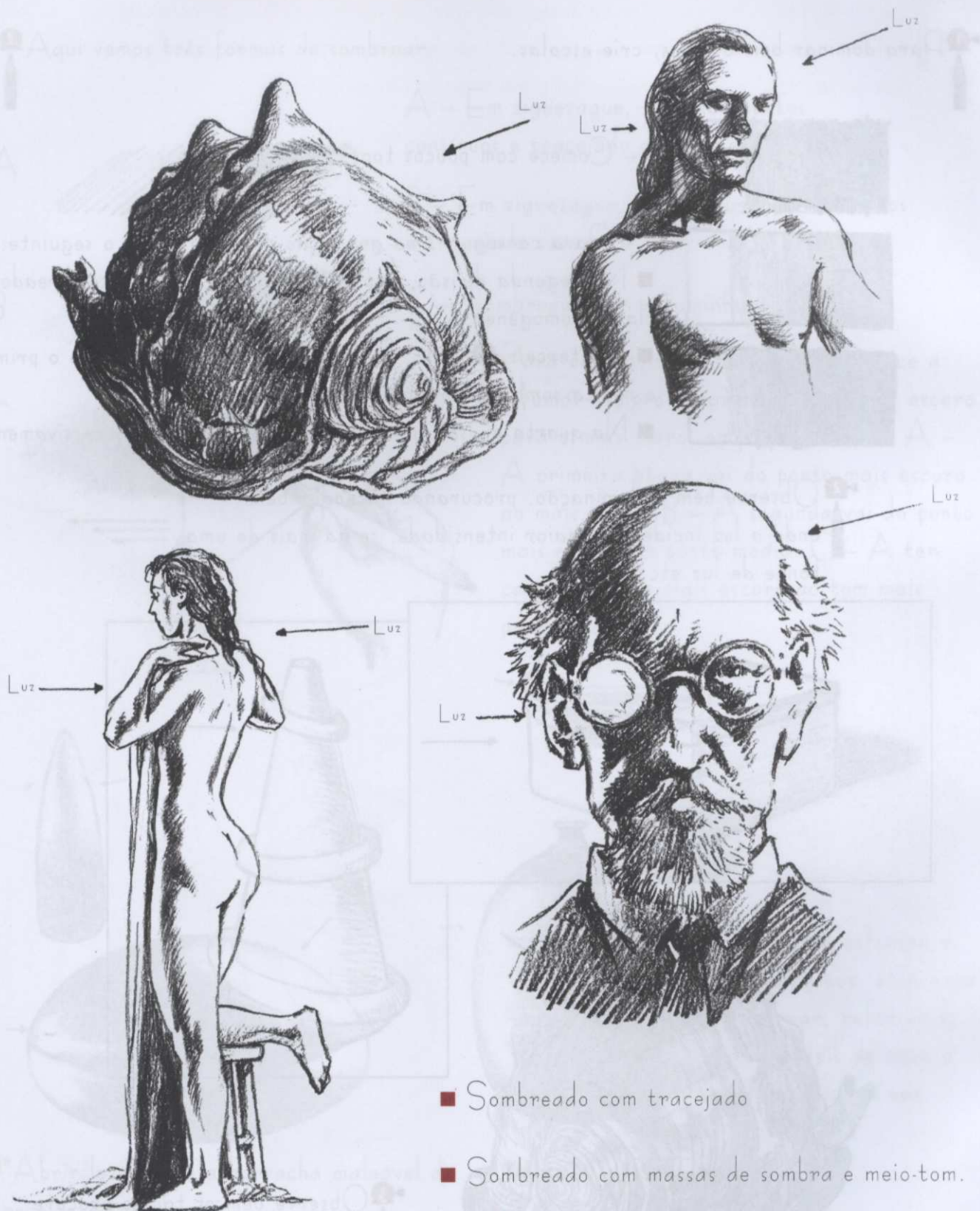
Exemplos de sombreados de objetos curvos e lisos ou de pouca textura.

Estudando os Tons

1 Para dominar bem os tons, crie escalas.

1 – Comece com poucos tons, no mínimo três.

2 – Para conseguir uma gradação perfeita, faça o seguinte:

- Na segunda divisão, depois do branco, faça um sombreado claro, homogêneo;
- Na terceira divisão, faça um sombreado claro como o primeiro e repita sombreando uma segunda vez, por cima;
- Na quarta divisão, sombreie três vezes, e assim sucessivamente.

2 Observe bem a iluminação, procurando entender bem onde a luz incide com maior intensidade, se há mais de uma fonte de luz etc.

3 Observe bem os tons e procure reproduzi-los fielmente no desenho. Comece com formas simples.

Tipos de Sombreados

- Sombreado com tracejado
- Sombreado com massas de sombra e meio-tom.
- Sombreado com traços cruzados.

Observação

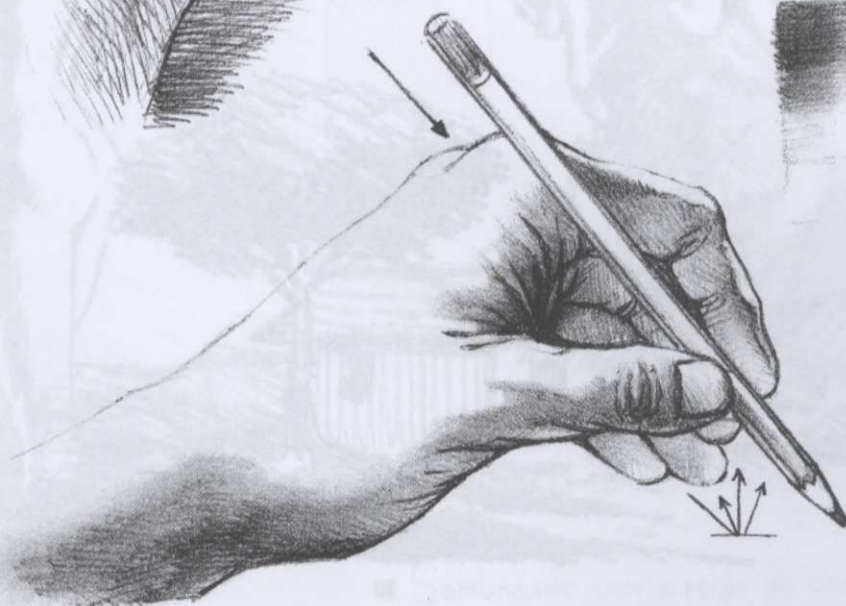
Para entender bem sobre luz e sombra, nada melhor do que a observação cuidadosa. Para desenhar bem a luz e a sombra, temos que perceber bem as formas e reproduzi-las através de uma valoração bem-feita.

O desenho deve ir avançando, na aplicação das tonalidades, como um todo e não por partes separadas e detalhadas.

Lembre-se sempre do processo de criação da escala tonal e repita-o no seu desenho. Veja os exemplos.

3 Nesses dois exemplos, podemos ver a aplicação das escalas tonais:

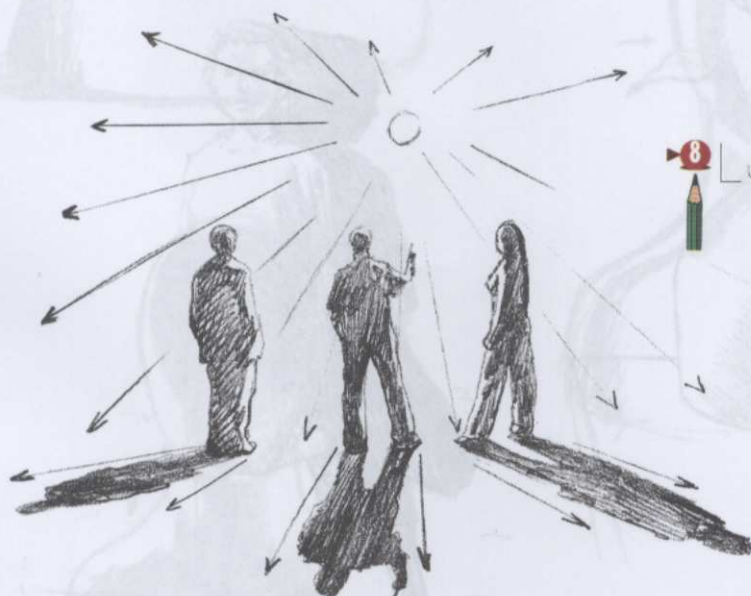
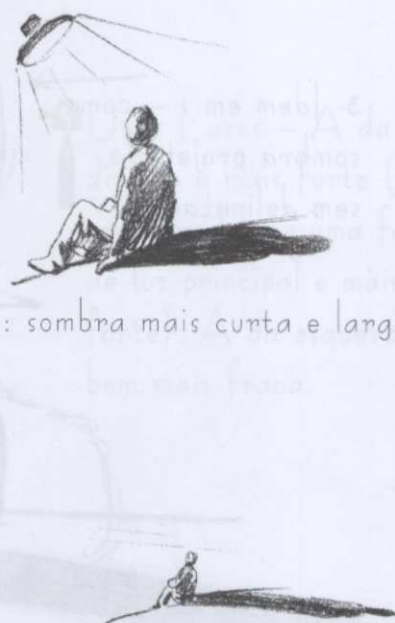
A – Com hachuras

B – Com esfumado a dedo e borracha para "abrir luz".

4 As fontes de luz são de dois tipos:

- Luz natural (sol, lua...)
- Luz artificial (luz elétrica, luz de vela...)

5 Essas fontes podem estar presentes juntas ou separadas numa cena. Podemos utilizá-las de várias formas em nossos modelos.

6 Já vimos que todo o corpo tem sua sombra própria e projeta uma sombra. Essas sombras variam dependendo da intensidade da fonte de luz, ou do número dessas e também da proximidade e afastamento sobre os corpos. É importante saber que a luz artificial, por estar mais próxima que a luz do sol (a principal luz natural), se propaga em sentido radial, enquanto a luz natural, em sentido paralelo. Veja abaixo os desenhos.

7 Propagação paralela.
Quanto mais próximo o foco de luz, mais as sombras seguem o sentido radial das luzes.

8 Luz próxima: sombra mais curta e larga.

9 Luz distante e baixa: sombras alongadas e estreitas.

Os problemas referentes à projeção das sombras são muito complexos para serem tratados apenas nesse volume, por isso você deve observar e aprender ao natural. Crie situações com variações de luz, de objetos; observe os efeitos da luz natural sobre pessoas e objetos e tente reproduzir nos desenhos o que ver.

1- Luz Difusa – sombras suaves – sem definição nas bordas.

2- Luz Intensa – sombras bem delineadas.

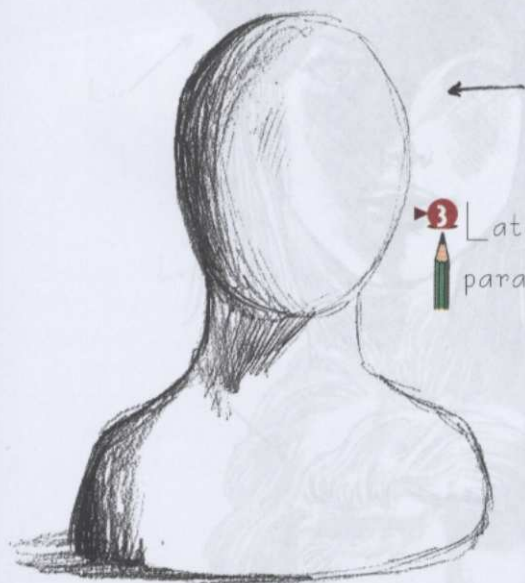
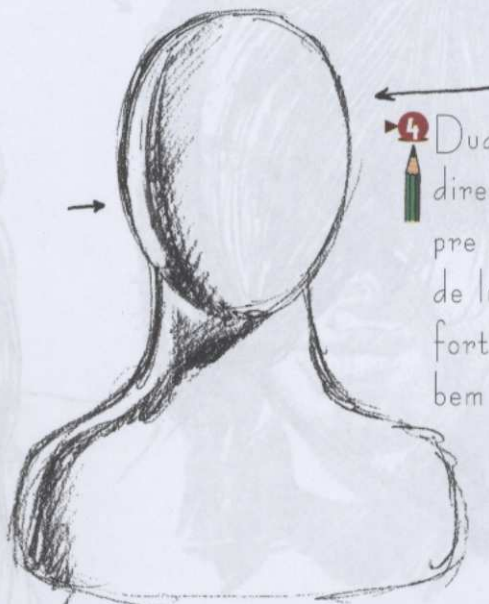
3- Idém em 1 – com sombra projetada sem delimitação.

4- Formas estranhas de certas sombras projetadas.

Iluminação na figura humana

1 Passemos agora a estudar um pouco a iluminação da figura humana. Começando com o rosto, utilizamos a luz em várias posições, incidindo sobre um busto para demonstrar tipos de iluminação e seus efeitos psicológicos, já que, como vimos, a luz é também um poderoso elemento de expressão.

2 Luz Direta Plana – Não muito intensa. Simples, boa para visibilidade.

3 Lateral – um só foco de luz. Boas para mostrar bem as formas do rosto.

4 Duas Luzes – A da direita é mais forte (sempre deve haver uma fonte de luz principal e mais forte). A da esquerda é bem mais fraca.

5 Iluminação por trás, do alto. Efeito de suspense.

Três luzes: uma (1) vindo de cima à direita; outra (2) vindo debaixo, da esquerda, e outra (3) também vindo debaixo à direita.

Iluminação dramática.

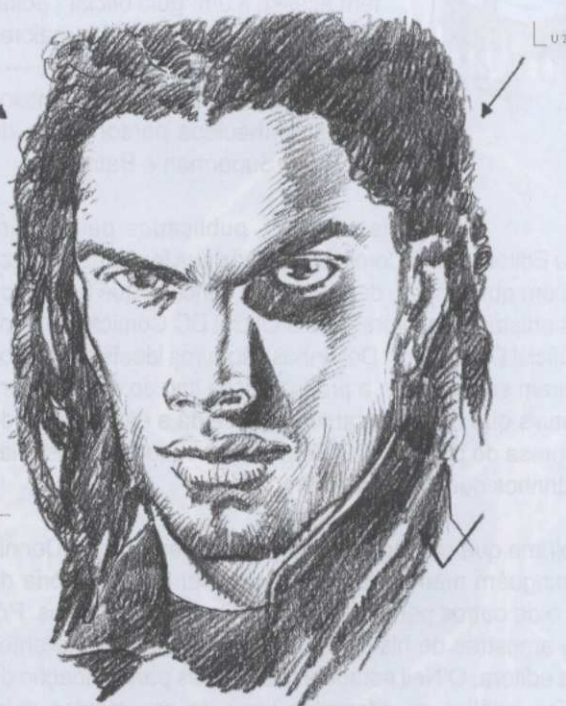
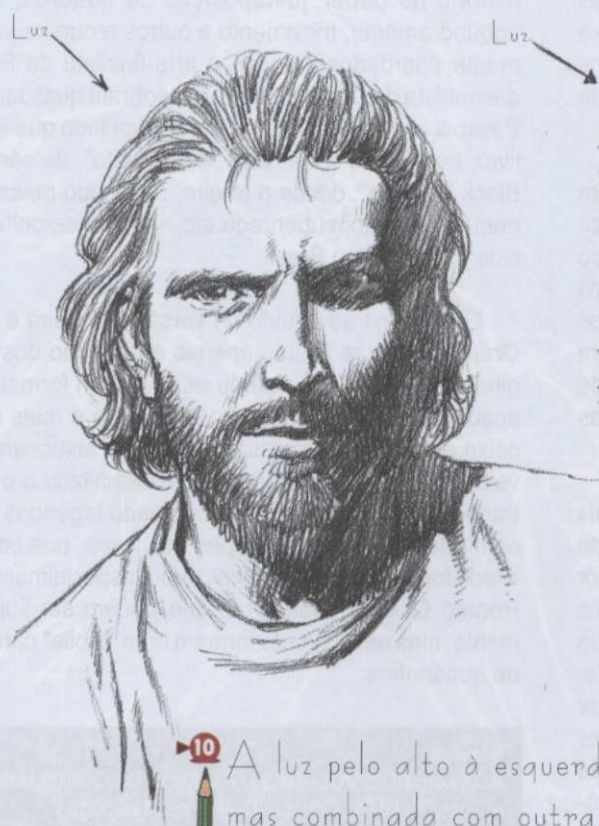
Se tirarmos as luzes 1 e 3, o impacto é maior.

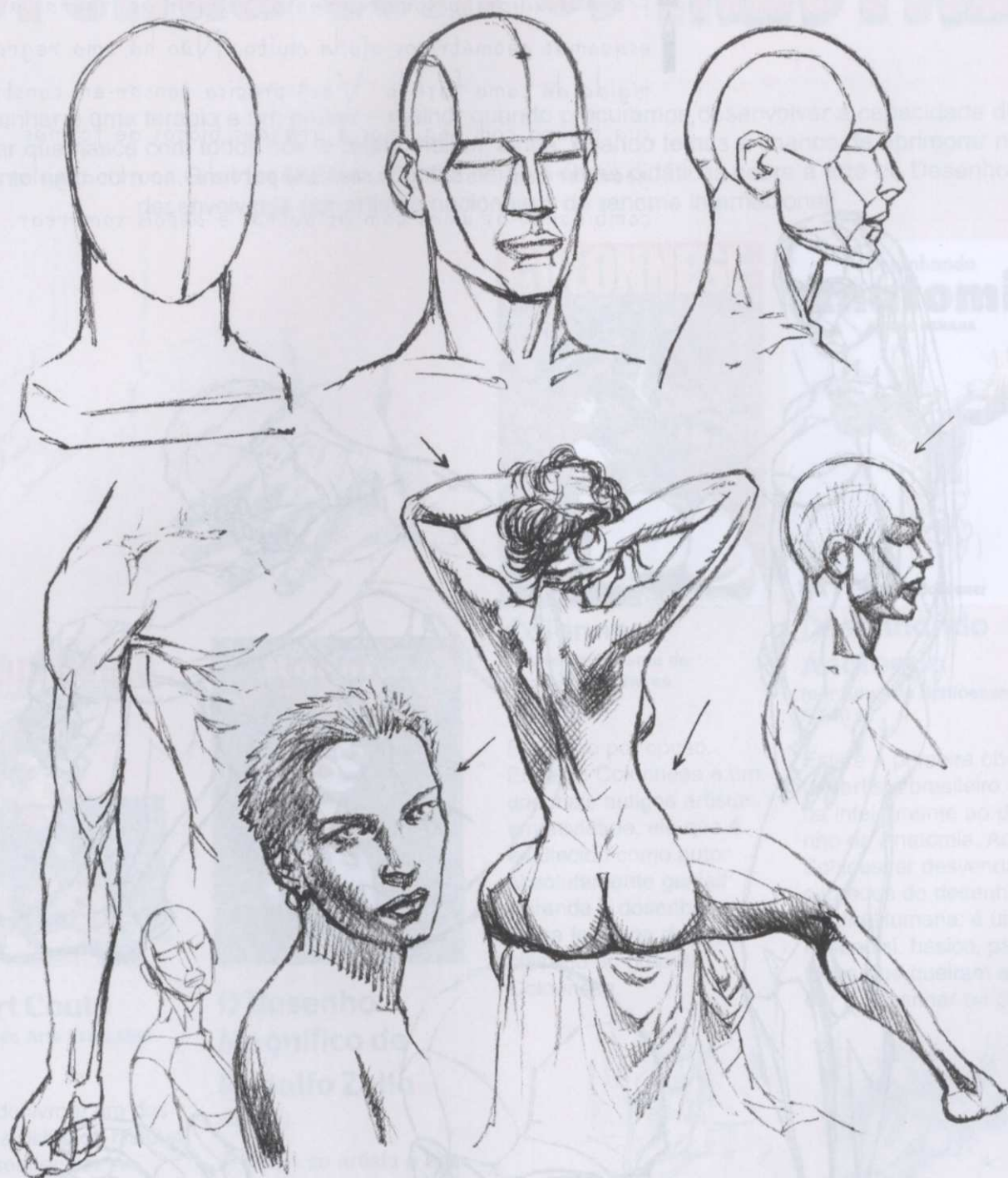
Como na imagem à esquerda, as luzes utilizadas aqui são as mesmas, embora mais suaves. A dramaticidade dá lugar à sensualidade.

Duas luzes: realçam as formas. A da esquerda é mais forte e vem quase que do fundo da cena. A luz da direita é mais suave, formando sombras suaves, enfatizando as tonalidades do sombreado.

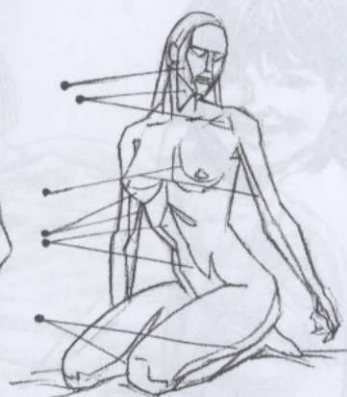
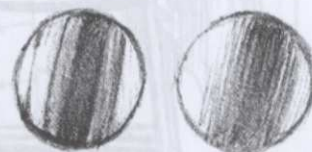
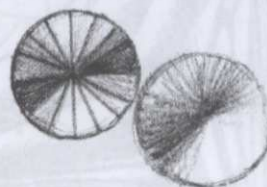
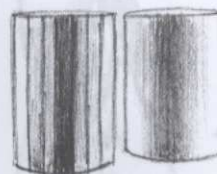
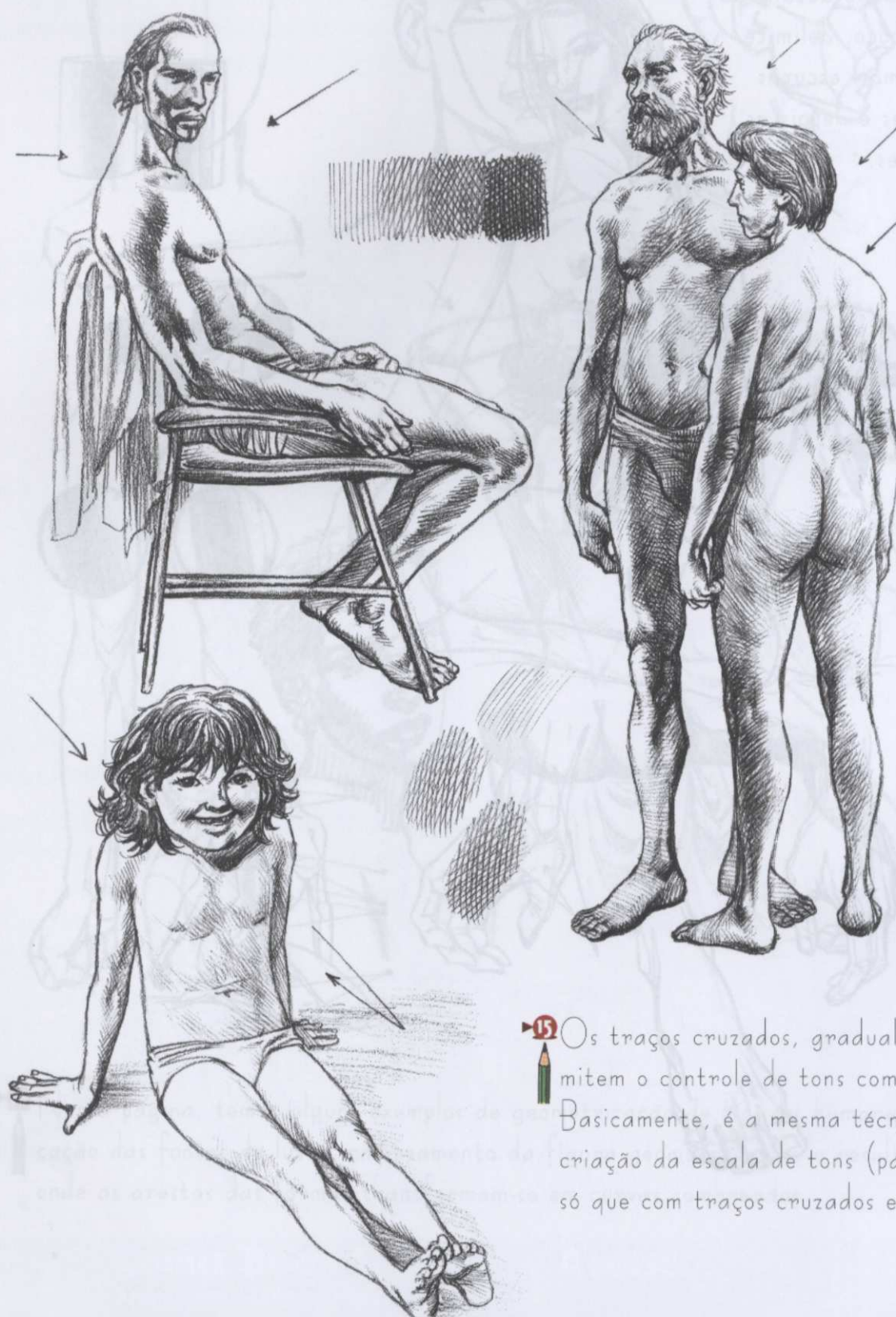
Luz suave, ampla, superior – lado direito. Ilumina todo o rosto e apresenta sombras suaves e modeladoras.

8 O fundo escuro é excelente para valorizar a figura iluminada.

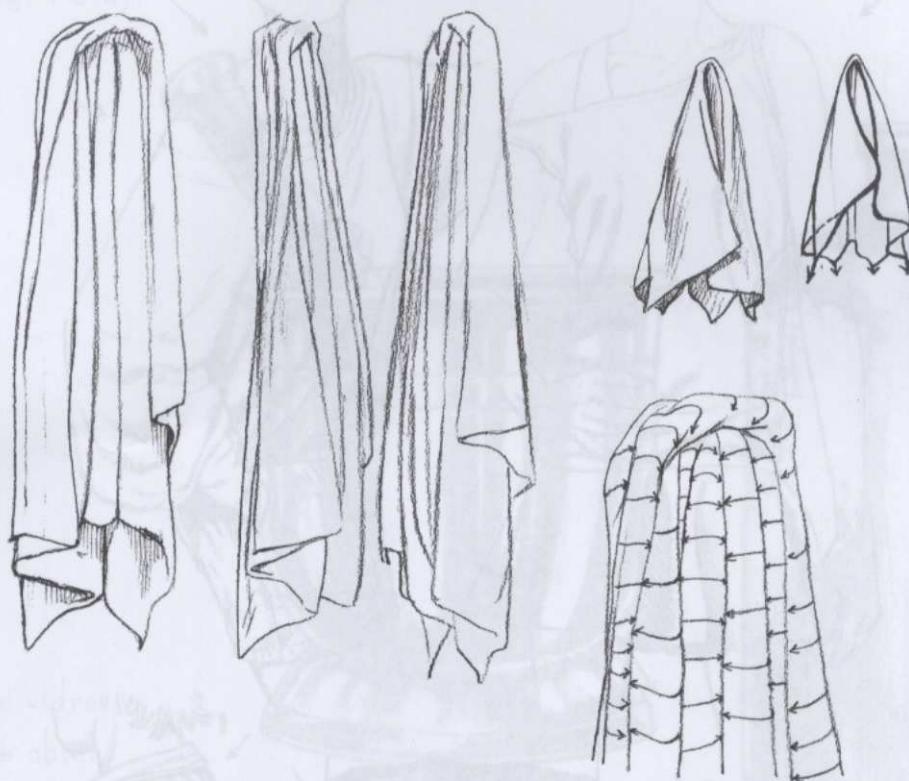
9 Observe bem que a posição da cabeça com as distorções causadas pelo esforço apresentam formas distorcidas e interessantes de sombras.

10 A luz pelo alto à esquerda dá um efeito interessante à imagem, mas combinada com outra (à direita, como na imagem acima) "solta" mais a figura do fundo e valoriza as formas.

11 Para auxiliar no sombreamento, reduzir as figuras a esquemas geométricos ajuda muito. Não há uma regra rígida de como fazê-lo. Você precisa pensar em construir sua figura com pequenos e grandes blocos de formas geométricas, retangulares, trapezóides, ou triangulares, combinando-as umas com as outras e depois sombrear.

Nesta página, temos alguns exemplos de geometrização de figuras humanas, aplicação das fontes de luz e sombreamento da figura geometrizada e o resultado final, onde as arestas das formas transformam-se em curvas sombreadas.

13 Iluminação forte do alto à direita com sombras claras.

■ Antes de fazer uma geometrização detalhada do seu esboço, delimite as áreas mais escuras de sombras e depois as mais suaves.

14 Nesta página, temos exemplos de sombreados feitos com hachuras. Essa técnica é boa para demonstrar o modelado e os efeitos da iluminação menos contrastantes.

15 Os traços cruzados, gradualmente, permitem o controle de tons com segurança. Basicamente, é a mesma técnica usada na criação da escala de tons (pág.5, Fig.3) só que com traços cruzados em diagonal.

Sombreando Tecidos

Para conseguir um bom sombreamento no desenho dos tecidos, antes é importante entender suas dobras, sua espessura, textura e caimento sobre o corpo ou qualquer outra base.

Comecemos com o estudo das formas.

- Treine primeiro com pedaços pequenos de pano, pois apresentam menos dobras e rugas.
- Em seguida, utilize outros tecidos diferentes em textura, tamanho e cores.
- Observe bem o caimento, as dobras, onde incide a luz, as sombras e os reflexos de luz.

É bom utilizar o recurso de setas que representa formas antes do sombreamento.

Alguns tipos de tecidos apresentam dobras, rugas e texturas diferentes de outros, por isso precisam ter um sombreado diferente. Observe nos exemplos desta página.

Vidros e metais

Ao sombrear metais, lembre-se de que a luz refletida nesses objetos apresenta-se mais intensa, e o sombreado caracterizará melhor o material se o fizermos no sentido longitudinal (Fig. 1 e 4).

Sombreando vidros, é importante observar bem, não só os reflexos das luzes, como a transparência. Observe nas Fig. 2 e 3 que o fundo dos objetos foram traçados.

Em todos esses desenhos, a utilização da borracha maleável permitiu criar pontos de luz que caracterizaram melhor o tipo de material representado.

Contrastes

1 Complementando o tema deste volume, falemos agora sobre contraste. Quando desenhar sua figura bem detalhada ou com sombreados fortes, se usar algum tipo de fundo, faça-o o mais claro possível. Ao contrário, se sua figura for bem iluminada e tiver sombras claras, utilize um fundo escuro.

2 Podemos também utilizar o alto contraste, onde os meios-tons quase não existem.

Quando quisermos criar um contraste, seguimos a seguinte regra: o fundo deve ser mais escuro na parte iluminada da figura e mais claro na parte da sombra.

Algumas vezes não precisamos seguir essa regra, mas, ao aplicá-la, "soltamos" as figuras do primeiro plano das dos outros planos, acrescentando profundidade e melhor compreensão do todo da cena.

5 Finalmente, devemos lembrar que, como numa paisagem, trabalhamos com a perspectiva atmosférica onde as figuras do primeiro plano são mais nítidas que as dos planos subseqüentes. Daí, a necessidade de trabalharmos mais detalhadamente essas figuras e em ordem decrescente as outras.

6 E até mesmo num retrato podemos trabalhar com mais detalhes a face e desvanecer gradualmente os contornos de outras partes do crânio que estão mais afastadas.

Pintando com Lápis

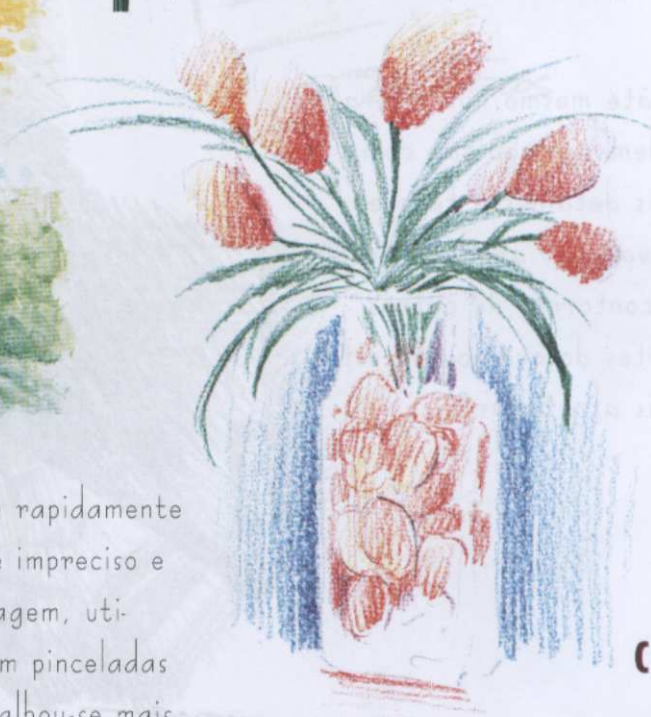
1 Anteriormente, mostramos alguns trabalhos com lápis aquareláveis; nessas páginas, mostraremos os resultados da utilização desses lápis com maior quantidade de água, e os efeitos obtidos, misturando-os com outros materiais.

2 Na fig. A, a árvore foi desenhada com lápis aquarelável no papel umedecido. A copa e a maior parte do tronco foram trabalhadas desse modo. Já o solo e a parte inferior do tronco foram traçados no papel seco.

A

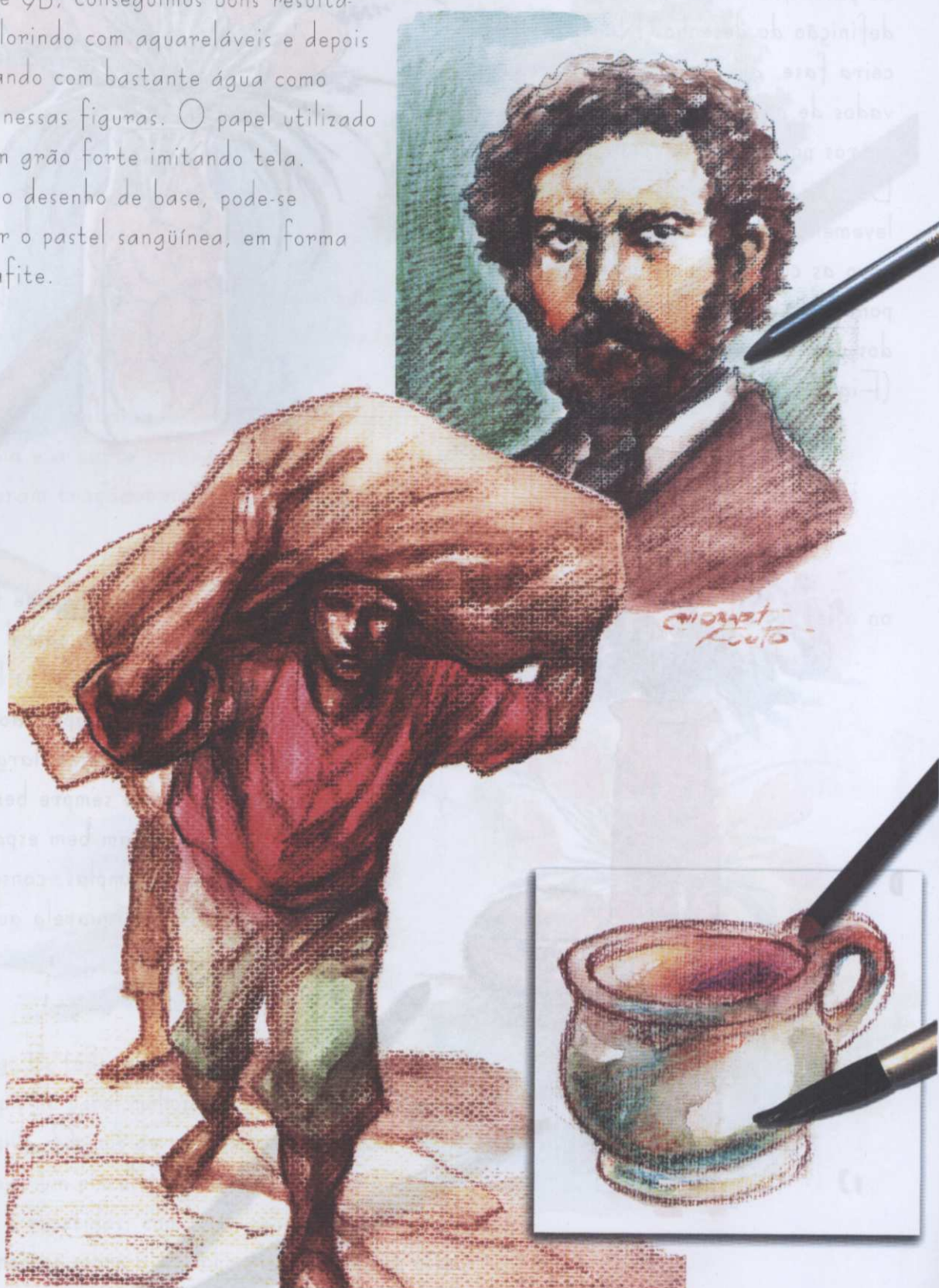
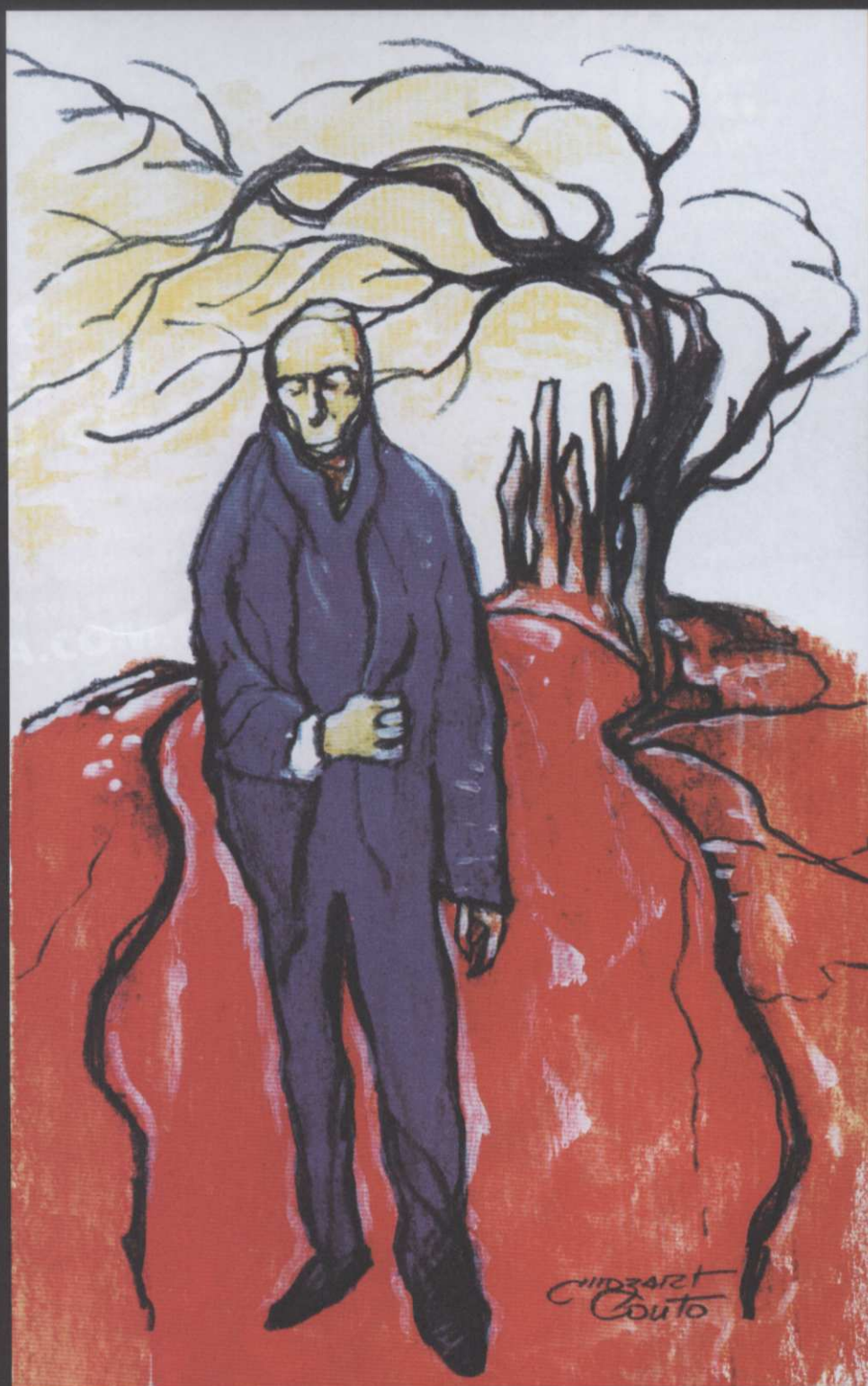
3 Já na fig. C1, o desenho foi feito no papel seco (note a textura deste)...

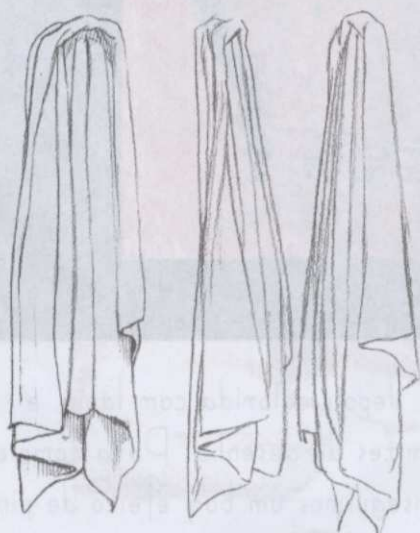
B

C1

4 Na fig. B, toda a imagem foi colorida rapidamente com lápis no papel molhado. O efeito é impreciso e expressivo. Depois de um tempo de secagem, utilizando-se um pincel redondo N° 18, com pinceladas curtas e repetidas, com mais água, espalhou-se mais os pigmentos sobre o desenho, conseguindo-se esse efeito de uma aquarela convencional.

5 Na segunda etapa, foi utilizado um pincel embebido em água, espalhando todo o pigmento do lápis com cuidado para que não se perdesse a definição do desenho. Numa terceira fase, alguns tons foram reavivados de novo com lápis e alguns outros pontos mais definidos. Depois, com outro pincel mais fino, levemente umedecido, espalhou-se de novo as cores. Finalmente, alguns pontos do desenho foram fortalecidos com toques de grafite 4B. (Fig. C2)

6 A Fig. D foi traçada de forma bem simplificada com pastel semi-oleoso e, em seguida, os lápis aquareláveis foram aplicados. Utilizando-se um pincel largo e trabalhando com ele sempre bem molhado, as cores foram bem espalhadas, com pinceladas amplas, conseguindo-se um efeito de aquarela autêntico.

7 Utilizando-se no desenho de base o grafite 9B, conseguimos bons resultados colorindo com aquareláveis e depois pincelando com bastante água como vemos nessas figuras. O papel utilizado tem um grão forte imitando tela. Para o desenho de base, pode-se utilizar o pastel sangüínea, em forma de grafite.

8 Essa imagem foi desenhada com um grafite 9B de 5 mm, depois colorida com lápis, e aquarelada com pincel e bastante água, respeitando os limites do desenho. Para completar, foi aplicado, em certos pontos, guache branco. Assim conseguimos um bom efeito de pintura.

Memorizando

1 - É através da luz que percebemos as formas dos corpos. Há também um outro importante aspecto da luz: ela é um poderoso elemento de expressão.

2 - Para desenhar bem a luz e a sombra, temos que perceber bem as formas e reproduzi-las através de uma valoração bem-feita.

3 - Para que possamos representar bem a luz e a sombra nos desenhos, precisamos entender as diferenças e nuances de tons entre a luz e a sombra. Para representar isso de modo simplificado, utilizamos o recurso da planificação dos objetos.

4 - O desenho deve ir avançando, na aplicação das tonalidades, como um todo, e não por partes separadas e detalhadas.

5 - O fundo escuro é excelente para valorizar a figura iluminada.

6 - Antes de fazer uma geometrização detalhada do seu esboço, delimite as áreas mais escuras de sombras e depois as mais suaves.

7 - Para conseguir um bom sombreamento no desenho dos tecidos, antes é importante entender suas dobras, sua espessura, textura, e caimento sobre o corpo ou qualquer outra base.

8 - Quando quisermos criar um contraste, seguimos a seguinte regra: o fundo deve ser mais escuro na parte iluminada da figura e mais claro na parte da sombra.